
3/99
CYBERMEDIA
DRIVER: FAHRERFLUCHT IN 3D
S 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lit 8300 / Pts 675,- fmk 27,- / hfl 7,50 / lfr 140,- / dkr 30,- / Lire 8400
DM 5,90
MAN!AC
PLAYSTATION • NINTENDO
20 SEITEN INSIDER-TIPS
SEELEN-RETTUNG Akuji
ALLE SECRETS Tomb Raider 3
MISSION-GUIDE Rogue Squadron
WAFFENKUNDE Turok 2
SQUARE SCHLÄGT ZU
Ehrgeiz
88% Playstation brutal
SPEKTAKULÄRER 3D-FLIEGER
Flight Shooting
Konami hebt auf Dreamcast ab
METAL GEAR
SOLID
XXL
SNAKE SPRICHT DEUTSCH
92% für das beste 32-Bit-Action-Adventure
4 398044 105901 03



JAGE DAS BÖSE

Das Grauen kehrt zurück! Du bist TUROK - unsere letzte Chance! TUROK 2; SEEDS OF EVIL revolutioniert die Spielewelt mit über 20 durchschlagenden Waffen, 6 gigantischen Welten und Monster, daß dir das Blut gefriert.














0 von 10 95% 94% 92% 92% 90% Note 1





HOCHSPANNUNG ERLEBEN

Acclaim



DIE ENTHÜLLUNG

In MAN!AC 1/99 wollten wir's mal wieder wissen: Was interessiert die MAN!AC-Fans, was lest Ihr jeden Monat als erstes, welche Themen lassen Euch kalt? 1.000 ausgewertete Fragebögen genügten für einen repräsentativen Durchschnitt.

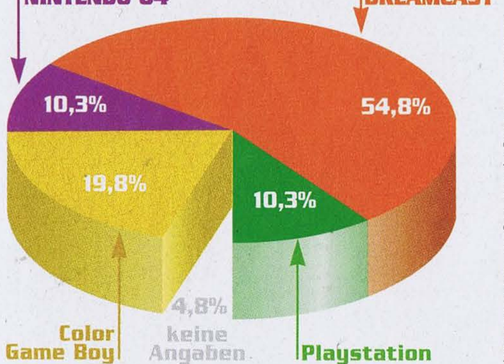
Für uns als Multiformat-Magazin stand die Frage nach Eurer Konsole an vorderster Stelle, das Ergebnis war kaum überraschend: 743 von 1000 Lesern besitzen und bespielen die Playstation von Sony, die zwei Nintendo-Geräte Game Boy (423) und N64 (487) kamen da nicht ganz mit. Daß sich die beiden Hersteller die MAN!AC-Fans nicht alleine teilen, liegt weniger am Saturn (den noch 14% der befragten Leser besitzen) als vielmehr an der Treue zu alten Systemen: Weit über ein Drittel halten Ihren 16-Bitter in Ehren, ein Viertel besitzt gar ein noch älteres Gerät wie das Atari VCS oder das NES. Retro im Herzen, doch die Zukunft fest im Blick: Weit über die Hälfte wollen sich als nächstes ein Dreamcast anschaffen – das wird vor allem die Sega-Mannschaft in Hamburg freuen. Auch für Handhelds ist die Zukunft rosig: 20% liebäugeln mit dem Color Game Boy. Dabei trottet die MAN!AC-Herde zum Hard- und Software-Kauf nicht ins Kaufhaus, sondern wendet sich lieber an den spezialisierten Fachhandel: 76% von Euch ziehen Beratung und Auswahl kleinerer Geschäfte den großen Konsumtempeln vor.



"Metal Gear Solid" (Konami, 1998)

Auch zum Problemthema Import habt Ihr bereitwillig geantwortet: Jedem dritten MAN!AC-Leser ist der Import-Test lieber als die PAL-Besprechung. Unter der Frage "Wie stark interessieren Dich Importtests?" antwortete gar über die Hälfte mit "stark", nur 17% winkten mit einem "wenig" ab. Japan-Exoten hin, US-Releases her: Spitzenreiter in Eurem Interesse bleibt unser fetter PAL-Testteil: Knapp 80% bewerten ihr PAL-Interesse mit "stark".

1999: Welche Konsole werdet Ihr kaufen?



Quelle: Leserumfrage (1.000 augewertete Antworten)

Nach Aussagen der MAN!AC-Fangemeinde wird Segas Dreamcast ein Renner: In Bezug auf Playstation und N64 fühlt sich die Zielgruppe gesättigt (knapp 75% besitzen eine Sony-Konsole, rund die Hälfte das Nintendo 64), der Wunsch nach einer neuen Konsole ist unter unseren Lesern deutlich. Auch Nintendos neuer Color Game Boy ist für eifrige Spieler attraktiv – jeder fünfte MAN!AC plant, sich das schmucke Handheld in den nächsten Monaten zu kaufen.





MAN!AC

NEWS

FEATURE

TIPS & TRICKS

RUBRIKEN

PRESENTS

PAL-TESTS

IMPORT-TESTS



Spektakuläre Sprünge gehören zu jeder ordentlichen Gangster-Flucht: Hier ein Schnappschuß aus einem fliegenden Streifenwagen.

WEG HIER!



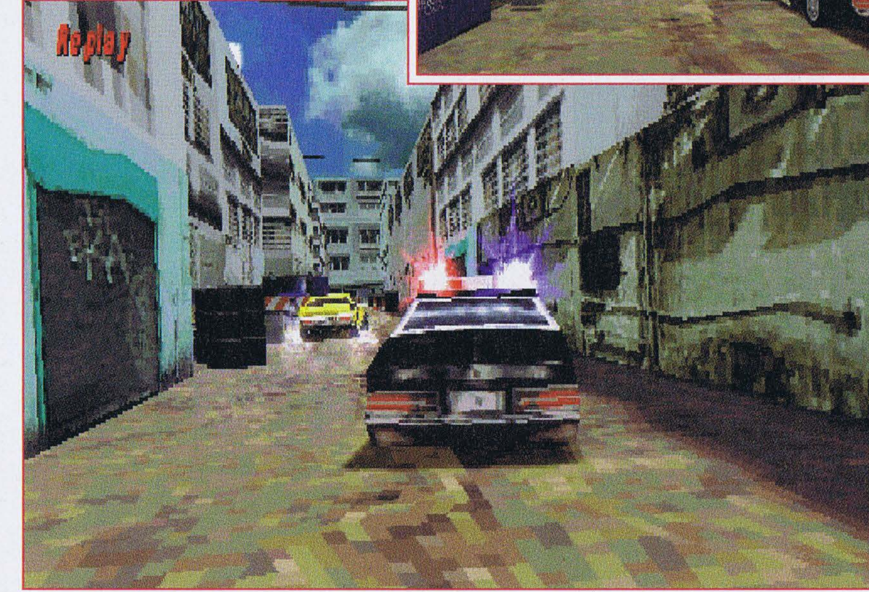
Die Bank ist geplündert, der Kofferraum voll Geld: Eure Fahrkünsten entscheiden, ob die Reise nach Acapulco oder Sing-Sing geht!



Vierzehn Fluchtfahrzeuge warten: Jedes Modell orientiert sich an einem echten US-Musclecars der 70er Jahre.

Ohne Fahrer kein Bruch: Die beste Insider-Information und der gewiefteste Safe-Knacker sind wertlos, wenn kein cooler "Driver" die Crew vor den alarmierten Cops in Sicherheit bringt. Während sich auf dem Rücksitz Eure Kumpels die Strumpfmasken vom Gesicht reißen, fängt Euer Job erst an. Ihr drückt das Gaspedal durch und rast durch die Stadt zu Eurem Fluchtpunkt. Verkehrsregeln, Sonntagsfahrer und Fußgänger behindern Eure verwegene Fahrt, doch richtig brenzlig wird's erst, wenn die Cops Euch gesichtet haben: Die Donut-Brigade rammt im Verbund das Chassis, Rauchwolken und Feuer erschweren haarsträubende Kurvenfahrten per Handbremse. Dann bleibt Ihr an einem Laternenpfahl hängen: Streifenwagen kesseln die ramponierte Karre ein, die Flucht ist vorbei...

Mit dem Playstation-Rennspiel "Driver" meldet sich das englische Softwarehaus Reflections zurück, das mit "Destruction Derby" für Aufsehen sorgte. Als Anregung für die spektakuläre Jagd dienten klassische Autoverfolgungsjagden der 70er – Klassiker wie "Bullit", "Driver" und "Die Straßen von San Francisco" sind beim Design der Karossen allgegenwärtig. Die primären Stärken des Entwicklers, nämlich famose Lichteffekte, Splitter-intensive Crashs und realistische Drifts, dominieren

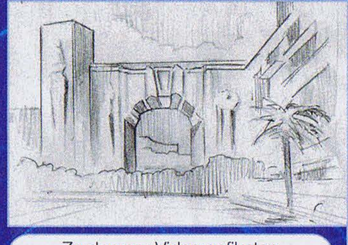


Action in engen Gassen: Um den auf der Hauptstraße anrückenden Cops ein Schnippchen zu schlagen, biegt Ihr per 180°-Drehung (Handbremse!) in Seitenstraßen ein.

Ein Cop-Car im Editor: In der Playstation-Version verfolgen bis zu vier Streifenwagen den Spieler.

Fahrerflucht-Technik

Damit vier ausgewachsene US-Städte mit je etwa 150.000 Gebäuden und Objekten in Eure Playstation passen, sind jede Menge Tricks und Kniffe nötig. Die Entwickler fingen damit an, während ausgiebiger Taxifahrten in den USA jede Stadt mit Kameras zu filmen. Dann mußten die gewonnenen Grafikdaten (Straßenzüge, Plätze, markante Gebäude und Texturen) in den Editor umgesetzt werden. Zwar lädt die Playstation während Eurer Flucht laufend nach, doch das CD-Laufwerk hat nur eine begrenzte Datenübertragungsrate. Also hat man beim Entwurf des Editors Kompromisse gemacht: Runde Kurven findet Ihr in den "Reflections"-Städten nicht, außerdem könnt Ihr nicht unter befahrbaren Brücken durchstarten. Schließlich wurde die Gebäude-Vielfalt begrenzt, damit das Geschehen nicht zu aufwendig und somit rucklig ausfällt. Unabhängig von Bankraub und Menschenjagd dreht nämlich der ganz normale Zivilverkehr beständig seine Runden. Tauchen dann noch bis zu vier manische Streifenwagen auf, würden zu viele unterschiedliche Gebäude die Geschwindigkeit beeinträchtigen. Zum jetzigen Zeitpunkt schafften die Entwickler einen prima Kompromiß: Die City sieht toll aus, jede Menge Lens-Flares und Reflexionen leuchten. Auch bei haarigen Situationen mit mehreren Vehikeln kommt die Grafikroutine zum Glück nicht ins Stocken.



Zu den per Video gefilmten Gebäuden gesellen sich eigene Entwürfe: Hier eine Skizze.

Sogar in der Nacht und bei strömendem Regen werden "Dinger" gedreht und spannende Fluchten organisiert

Die "Driver"-Entwickler im englischen Newcastle sind schwer gestreßt: Die Deadline naht!

Bisher ist erst Miami fertig: Im finalen "Driver" rast Ihr durch vier US-Metropolen. Jede Flucht kann gespeichert und per Kamerawechsel dramaturgisch verändert werden.

Fataler Crash am Hafen: Unabhängig von Euren Eskapaden tuckern Zivilisten in der Stadt.

auch das neue Spektakel. "Wir machen das, was wir am besten können: Actionlastige Fahrsimulationen, die ohne lange Anleitung sofort spielbar sind", meint dazu Produzent Gareth Edmondson, der Reflections Ende der 80er-Jahre mit seinem Bruder Martin gründete.

In der Welt von "Driver" bestimmt Ihr Euren Fluchtweg selber, allerdings nicht unbedingt freiwillig. Zum einen markieren Pfeile auf dem scrollenden Radar die Richtung des Ziels, zum anderen hängt Euch ein Schwarm ehrgeiziger Cops im Nacken. Wer bei jeder Kurve bremst, wird von den Patrol-Cars gnadenlos in die Häuserwand gerammt. Also rast Ihr ohne Skrupel durch die vier Städte San Francisco, New York, Miami und Los Angeles: Zäune werden ebenso über den Haufen gefahren wie Absperrungen, Mülltonnen und tranige Fußgänger.

Damit Ihr den jeweiligen Einsatzort kennenlernt, dürft Ihr im Übungsmodus alle Winkel der "heißen" Zone frei von Zeitdruck erkunden. Insgesamt beweist Ihr in über 40 Missionen Eure Fähigkeit, der Staatsmacht den Auspuff zu zeigen: Diese sind allerdings (wie bei "Colony Wars") in einer Baumstruktur angelegt, so daß Ihr nur etwa die Hälfte im Laufe einer Verbrecherkarriere zu sehen bekommt. Vor jeder Aktion wartet Ihr im Hotelzimmer auf den entscheidenden Anruf vom Boss – das ist neben der Missionseinweisung auch der Startschuß für die Action. Je nach Aufgabe drückt Ihr in 14 unterschiedlichen Karossen auf die Tube. "Leider gab uns kein Hersteller die Erlaubnis, seine Fahrzeuge zu benutzen; schließlich verbeult man die Autos andauernd", so Gareth. In einer Undercover-Mission steuert Ihr sogar ein gestohlenes Polizeiauto. Seid dabei bloß vorsichtig: Die Cops werden nämlich schnell mißtrauisch, wenn einer von ihnen die Speed-Limits nicht einhält und grundsätzlich die Ampeln mißachtet. *cb*

Der Vorgarten als letzte Rettung vor der Cop-Meute: Ihr zerlegt den Gartenzaun und wühlt im gepflegten Rasen...

"Man hat viel Verantwortung!"

Interview mit Martin Edmondson, Firmengründer von Reflections, über den Verkauf des Unternehmens an GT Interactive und moderne Spieleentwicklung


Momentan tierisch im Streß: Martin Edmondson.

Was hat sich seit "Destruction Derby" bei Reflections getan?

MARTIN: Nach dem Erfolg des ersten Teils, der nur von sechs Leuten entwickelt wurde, stockten wir mächtig auf. An "Destruction Derby 2" arbeiten schon über zehn Leute, gleichzeitig nahmen wir "Monster Trucks" in Angriff – ebenfalls für Psygnosis. An "Driver" arbeiten im Moment über 40 Leute; daran sieht man, wie aufwendig heutzutage die Spielentwicklung ist.

Was macht denn "Driver" so innovativ?

MARTIN: Die Freiheit, alles zu tun was man will! Ich hatte die Idee beim Kurs-Design einer "Destruction Derby"-Kreuzung: "Hey, es wäre doch cool, keine Absperrungen mehr zu haben." Die Realisation dieser Idee ist aber sehr aufwendig, und mit einem Mini-Team wie früher nicht zu schaffen. Das Konzept geht weg vom klassischen Rennspiel, hin zu einer Action-Simulation.

Warum verkauften Sie Ihr bisher unabhängiges Unternehmen an GT Interactive?

MARTIN: Es ist nicht mehr möglich, im irrsinnigen Wettlauf der Mega-Companies als kleines Softwarehaus mitzuhalten. Wir sind auf einen starken Publisher angewiesen, der uns bei Finanzierung und Marketing unterstützt. Ich habe eine Riesenverantwortung für meine Angestellten: Sie sind teilweise schon jahrelang bei uns, gründen Familien, haben Kinder. Nur mit der Akquisition konnte ich das Einkommen der Firma und damit der Mitarbeiter sicherstellen und somit unseren Spielen die notwendige Rückendeckung geben.

Wäre Psygnosis nicht die naheliegendere Lösung gewesen, sich an einen Publisher zu binden?

MARTIN: Ja natürlich, wir hatten noch viele weitere Angebote. Sony Europe zum Beispiel wollte ebenfalls zuschlagen, aber wir haben uns aus Gründen der Finanzierung, Größe, Bedeutung und Zukunftsaussichten für GT entschieden. Zu Psygnosis pflegen wir nach wie vor eine gute Beziehung. Wir verdanken Psygnosis viel und umgekehrt; aber insgesamt spürte ich, daß es Zeit war für einen Wechsel.

Wie sieht die Zukunft aus?

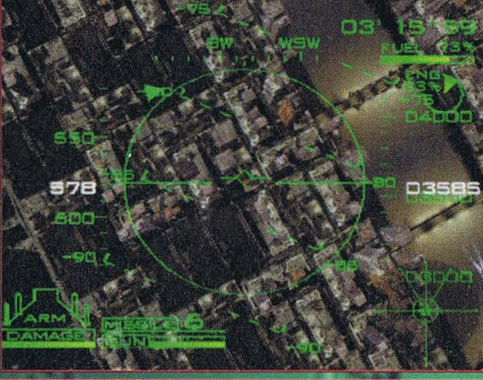
MARTIN: Im Moment herrscht hier volle Konzentration auf "Driver": Wir möchten das Spiel bis Ende März fertigstellen – ein enorm enger Zeitraum, der von jedem im Team vollen Einsatz fordert. Ansonsten befindet sich bereits ein weiterer Titel im Konzeptstadium – darüber erfahrt Ihr in Kürze etwas!



TITEL	Driver (Arbeitstitel)
HERSTELLER	GT Interactive
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	März

Wenn's um Action geht, kennen die Reflections-Designer keine Kompromisse: Flucht-Epos in Hollywood-Manier.







Selbst Pentium- und Voodoo-Piloten werden neidisch: In Konamis erster Dreamcast-Exklusiventwicklung fliegt Ihr über (und durch) massive 3D-Metropolen – dem malerischen Sonnenuntergang entgegen. In der Mitte Euer Sturzflug aus der Ego-Perspektive.

Konami: Take Off auf dem Dre

Capcom hat die neue Sega-Konsole bereits ins Herz geschlossen, jetzt deckt mit Konami ein weiterer Japan-Traditionshersteller seine Dreamcast-Karten auf: Geplant sind Automatenumsetzungen, aber auch völlig neue Spielkonzepte.

Wenn Konami eine neue Konsole unterstützt, ist das ein gutes Zeichen: Der japanische Hersteller mit ruhmreicher Geschichte liefert für alle erfolgreichen Spieleplattformen hervorragende Produkte – vom Game Boy bis zur Playstation. Auch Segas Zukunftsplänen scheint der Edelhersteller zu vertrauen, denn noch vor zahlreichen Mitbewerbern enthüllt

Das 3D-Spiel (Arbeitstitel "Flight Shooting") ist halb Simulation, halb wilde Action.

Konami zwei fortgeschrittene Dreamcast-Titel. Neben der unkomplizierten Automatenumsetzung "Pop'n'Music" (siehe Kasten) steht ein 3D-Actionspiel auf dem Release-Plan, das momentan auf den Arbeitstitel "Flight Shooting" (deutsch "Flug Ballerei") hört – eine exklusive Neuentwicklung, pixelgenau der Sega-Hardware auf den Chip geschneidert. Auch das Genre ist neu für Konami: Statt einen wilden Science-Fiction-Shooter à la "Incoming" und "Geist Force" zu inszenieren, verlegt der Hersteller das Luftkampfspiel in realistische Gefilde: In authentischen Jagd- und Kampfflugzeugen (u.a. F-15, F-16 und RF-M Rafale) jagt Ihr über Wüstenfabriken und nächtliche Städte – "Flight Shooting" ist eines der seltenen Videospiele mit 3D-Simulations-Anleihen und -Elementen.





Luftkampf über der Arktis: Auf dem Bild rechts unten ist Euch ein Feind in die Zielerfassung geraten – vernichtet ihn mit Fire'n'Forget-Raketen!



Neben der realistischen Cockpit-Perspektive steht Euch auch eine Außenansicht zur Wahl, die an den Sega-Klassiker "Afterburner" erinnert.

amcast

Bildschirmfüllende Effekte (und natürlich Lens-Flare-Spiegelungen) zieren das Ballerspiel.

Steuert Ihr Euren Jäger aus der Ego-Perspektive seht Ihr die fluoreszierenden Zeichnungen des HUD vor Euch: Kompass, Höhenmesser, Schadensanzeige und andere aeronautische Meßgeräte sind transparent über die 3D-Grafik der Landschaft gelegt. Eure Zielerfassung sucht teils selbständig nach feindlichen Objekten und informiert Euch, sobald ein Gegner angepeilt wurde. Ein Druck auf die Feuertaste und ein "Fire'n'Forget"-Geschoß hängt sich an die Heckdüse Eures Feindes. Natürlich könnt Ihr auch mit der wuchtigen "Vulcan"-Bordkanone losballern. Alle hinterlassen realistische Rauch- und Kondensstreifen. Die vielfältigen Missionen sind in umfangreiche "Campaigns" eingebettet, Feldzüge mit mehreren Schlachten und Zwischenzielen. Noch nichts bekannt ist über einen Multiplayer-Modus, für den es auf dem Dreamcast theoretisch drei Möglichkeiten gibt: Link-Modus (mit zwei TVs und Konsolen), Splitscreen auf dem gleichen Fernseher und Duelle über Modem bzw. Internet, wie sie in Japan mit "Sega Rally 2" angekündigt sind. Wir halten Euch auf dem Laufenden, auch in Bezug auf einen eventuell geplanten Deutschland-Release! *wi*

TITEL
"Flight Shooting"
HERSTELLER
Konami
SYSTEM
Dreamcast
BRD-RELEASE
nicht bekannt

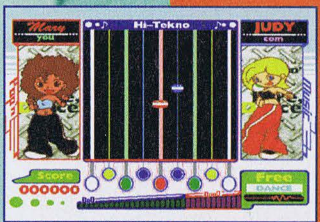
Konamis Dreamcast-only-Debüt hat noch keinen endgültigen Namen, aber bereits 3D-Grafik für's nächste Jahrtausend.



Wüstenschlacht: Oben rast Eure Rakete auf den Gegner zu – im Bild rechts unten ist von diesem nur noch eine Explosionswolke übrig.



Let the Music play!







Fröhlicher Musik-Wettkampf statt cooler DJ-Einlage: "Pop'n'Music" ist die Bonbon-Variante von "Beatmania".

Im Gegensatz zu "Flight Shooting" ist Konamis zweites Dreamcast-Projekt bereits fertig: "Pop'n' Music" ist die Umsetzung eines "Beatmania"-ähnlichen Automaten, der Euer Gehör und Reaktionsvermögen in den Sparten Pop, J-Tekno, Latin, Fantasy und Rap auf die Probe stellt. Wie in "Beatmania" rutschen "Noten" (sprich: Effekte, Samples und Akkorde) von oben über den Bildschirm. Ihr müßt schnell die richtige Taste drücken, damit sich keine Mißklänge einschleichen, und Ihr Euren Gegenspieler die Show auf dem Dancefloor stehlt. Ein spezieller Controller mit neun bunten Riesentasten macht "Pop'n'Music" nicht nur zum musikalischen, sondern auch zum taktilen Vergnügen. Mit viel Gefühl und Schwung laßt Ihr Eure Finger über den Controller fliegen, als wär's ein Bongo-Set oder eine Klaviertastatur. In Japan erscheint der musikalische Spaß bereits in diesen Tagen für Playstation und Dreamcast, ein PAL-Termin steht jedoch noch nicht.



Dieser ausladende Spezial-Controller erscheint für Dreamcast und Playstation



Licht & Schatten

"Turok" war gestern, jetzt kommt der "Shadowman": Acclaims Comicheld legt los!

Auch fliegende Dämonen kreuzen Euren Weg: Begrüßt sie mit einer Feuersalve.

Shadowman schickt Legions Zombies mit mystischen Kräften ins Jenseits

Gespenstische Ruhe vor der verfallenen Kapelle: Shadowman bereitet sich auf kommende Schlachten vor.

Mike LeRoi ist kein gewöhnlicher Mensch: Während er nach dem Mord an seinem Bruder tagsüber ohne besondere Fähigkeiten sein Leben fristet, verwandelt er sich nachts in den "Shadowman". Durch einen Zauber der Voodoopriesterin Nettie verflucht, stehen ihm in der Dunkelheit magische Talente und übermenschliche Kräfte zur Verfügung: Lavaseen und Feuergruben können ihm in dieser Gestalt nichts anhaben, mit einer Shadowgun oder der Flambuea-Fackel entledigt er sich der Zombies seines Erzfeindes Legion. Äußerlich ein unscheinbarer Mensch, ist dieser die Wiedergeburt des Bösen und immer auf der Suche nach den "Govi", magische Behälter mit dunklen Seelen: Nur damit kann Legion seine "Maschine" in Gang setzen und die Erde in ein wahres Höllenreich verwandeln.

Als Shadowman ist es Eure Aufgabe, ihm dabei zuvorzukommen; in fünf düsteren Szenarien seid Ihr im Wettlauf mit der Zeit, um Legion die Govis vor der Dämonennase wegzuschnappen. Die Seelen stärken Eure Schattenkräfte, doch sammelt Ihr zu viele, verliert Ihr die Kontrolle über Euch.

Vor dem großen Duell mit Legion muß Shadowman gegen dessen fünf Schergen bestehen: So erwartet Euch der sadistische Dr. Batrachian bei glühender Hitze in einem texanischen Gefängnis, während Euch ein neuzeitlicher "Jack the Ripper" in der Londoner U-Bahn zerstückeln will.

Die britische Iguana-Abteilung werkelt zur Zeit mit Hochdruck an "Shadowman": Unsere Bilder stammen von einer N64-Entwicklerstation und versprechen für den Sommer ein eindrucksvolles Actionspektakel – nicht nur für Horror-Fans. *us*

TITEL	Shadowman
HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Playstation, N64
BRD-RELEASE	Juli

Düstere Actionhatz durch unheimliche Gegenden: Nächtens jagt Ihr mit Voodookräften den teuflischen Legion.

Shadowmans Weg führt nachts an unheimliche Orte wie den rotglühenden Todesturm (rechts oben). Am Tag seid Ihr dagegen in Mike LeRois sterblicher Hülle unterwegs (rechts unten).

SHADOWMANS URSPRUNG

ACCLAIMS COMIC-FUNDUS

Wie "Turok" entstammt "Shadowman" einer US-Comic-Serie, die es immerhin auf über 50 Folgen brachte: Acclaim kaufte 1997 den amerikanischen Verlag Valiant, um ein weiteres Business-Standbein zu gründen. Der anhaltende Niedergang der Comic-Industrie machte aber auch vor Acclaim nicht halt: Mitte '98 wurden alle Titel eingestellt, seitdem beschränkt sich der kreative Output auf gelegentliche Miniserien und Paperbacks.



Unterhaltungselektronik Vertriebs GmbH

Tel.: 0231 - 44 40 788
0231 - 44 40 790
Fax: 0231 - 44 40 789

NINTENDO 64

Artikel	Preis
Nintendo 64+Mario64	239,95
Nintendo Joypad	49,95
Nintendo Expansion Pak	69,95
Memory Card 1 Meg	29,95
Memory Card 4fach	34,95
Jolt Pack alle Farben	24,95
Jolt Pack + Memory Card	39,95
Pad Verlängerung	19,95
Ultra Racer64	79,95
N64 Passport Plus	69,95
Jordan GP Lenkrad	129,95



Artikel	Preis
Banjo & Kazooie	86,95
Bio Freaks	129,95
Dual Heroes	119,95
Extreme G	79,95
F1 Grand Prix 64	89,95
Forsaken	109,95
F Zero X	89,95
G.A.S.P.	129,95
GT64 Championship	99,95
Holly Magic Century	129,95
Mission Impossible	99,95
Nascar 99	114,95
NHL Breakaway 98	79,95
SOUTH PARK (US)	139,95
Star Wars Rogue Squadron	109,95
Turok	74,95
Turok 2 (engl.PAL Ver.)	99,95
Virtual Chess	109,95
WCW vs. NWO	129,95
World Tour	
WWF Warzone	99,95
Zelda 64	109,95



Dreamcast

Artikel	Preis
Dreamcast	999,95
Joypad-Dreamcast	84,95
RGB-Kabel	34,95
VMS System (Godzilla)	99,95
VMS Memory Card	79,95
Voltage Converter 220V auf 110V	34,95
Sega Rally 2	159,95
Sonic Adventure	159,95
Virtual Fighter 3	159,95

PlayStation

Artikel	Preis
Playstation	239,95
Playstation Dual Shock+ RGB-Kabel+Joypad+Verlängerung+Memory Card 15 Blocks	310,00
oder mit zweitem Dual Shock Pad	330,00
Controler Pad Verlängerung (unterstütztRumble Funktion)	9,95
RGB Kabel	12,95
RGB Kabel mit Audio	19,95
X-Ploder Cheat Cartridge	79,95
PAL Converter	49,95
Sony Dual Shock Pad	53,95
Ultra Racer PSX	79,95
Jordan GP Lenkrad mit Force Feedback	129,95
Scorpion Light Gun	74,95
Eraser Light Gun	74,95
Real Arcade Light Gun (alle Light Guns G-Con Kompatibel)	99,95
Sun Mem. Card 15 Blocks	19,95
Sun Mem. Card 30 Blocks	29,95
Sun Mem. Card 120 Blocks	36,95
Sun Mem. Card 360 Blocks	49,95

Artikel	Preis
Abe´s Exodus	84,95
Alien Resurrection	84,95
Alundra	79,95
Apocalypse	84,95
Atlantis	84,95
Assault	84,95
Azure Dreams	84,95
Batman & Robin	89,95
Bio Freaks	79,95
Blaze´n Blade	84,95
Brave Fencer Musashi (US)	119,95
Breath of Fire III	89,95
Breath of Fire3 Spec.Box	109,95
C&C Gegenschlag	89,95
Cardinal Syn	69,95
Collin McRae Ralley	84,95
Colony Wars II Vengeance	89,95
Cool Boarders III (US)	99,95
Cool Boarders III (DT)	84,95
Crash Bandicoot III	84,95
Dead or Alive	79,95
Dreams	84,95
5th Element	84,95
Fifa 99	89,95
Heart of Darkness	89,95
ISS Pro 98+Metal G. Demo	84,95
Legend	84,95
Medi Evil	84,95
Metal Gear Solid (US)	129,95
Nascar 99	84,95
O.D.T.	84,95
Point Blank	84,95
R-Types	79,95
Ridge Racer 4 (US)	119,95
Riven	84,95
Small Soldiers	84,95
Spyro the Dragon + Case	84,95
Soul Reaver - Kain 2 (US)	119,95
Street Fighter Coll.	84,95
Tekken III	89,95
Tenchu	84,95
Test Drive 5	84,95
Test Drive 4 x 4	84,95
Tiger Woods 99	84,95
Tomb Raider III (US)	119,95
Tomb Raider III (DT)	89,95
Treasures of the Deep	84,95
V 2000	84,95
Vigilante 8	84,95
WCW Nitro	89,95
Wild Arms	79,95
Wild 9	79,95
Wild 9+T-Shirt	89,95
Xenogears (US)	119,95

SONDERANGEBOTE

Artikel	Preis
Forsaken	44,95
MDK	44,95
Mechwarrior	44,95
Scull Monkeys	44,95

Platinum

Resident Evil Platinum
Tekken 2 Platinum
Tomb Raider Platinum
nur 42,00

Artikel	Preis
Herkules inkl. CD-Case	49,95
Mickey´s Wild Adventures inkl. CD - Case	49,95





Merchandise

Artikel	Preis
Tomb Raider	
Tomb Raider II Tasse	24,95
Tomb Raider II Zippo	69,95
Tomb Raider Mousepad	24,95
Tomb Raider Baseball Cap	49,95
Resident Evil	
Resident Evil Soundtrack	44,95
Resident Evil 2 Soundtrack	44,95
Resident Evil Figur - Tyrant	39,95
Resident Evil Figur - Chris &Cerberus	39,95
Resident Evil Figur - Jill &Web Spinner	39,95
Resident Evil Figur - Zombies	39,95
Resident Evil Figur - Chimera &Hunter	39,95
Resident Evil Figur - Leon&Licker	39,95
Resident Evil Figur - Clare &Zombie Cop	39,95
Resident Evil Figur - William	39,95
Tekken	
Tekken Key Chain	9,95
Tekken 3 Figuren	
Jin Kazama	39,95
Nina Williams	39,95
Paul Phoenix	39,95
Ling Xiaoyu	39,95
Alle Figuren im Set	99,95
Metal Gear Solid	
Metal Gear Solid Player´s Guide	39,95
Metal Gear Solid Figuren je,	39,95
Zelda	
Zelda Figuren je ,	29,95

www.softcomgmbh.de

Weitere Titel günstig ab Lager Lieferbar

UNSTERBLICHES

Die Legende kehrt zurück: Ein Jahrzehnt nach "Populous" und sieben Jahre nach dem zweiten Teil spielt Ihr in "Populous: The Beginning" erneut mit den Naturgewalten.

Im Gegensatz zu den beiden "Populous"-Vorgängern versetzt Euch Bullfrog diesmal nicht in die Gottesrolle. Ihr startet als eine mystische Schamanin, die erst dann zur unsterblichen Gottheit wird, wenn sie alle feindlichen Stämme besiegt hat. Auch optisch sind die Unterschiede natürlich deutlich, das Geschehen spielt sich nun komplett auf einer drehbaren 3D-Umgebung ab, die Ihr von schräg oben seht. Bullfrog legt Wert auf einen leichten Einstieg: So erlernt Ihr in einem ausführlichen Tutorial die wichtigsten Bedienschritte, zu Beginn jedes Levels macht Euch außerdem ein Sprecher auf Gefahren sowie neue Zauber und Fähigkeiten aufmerksam.



Gruft der Reinkarnation: Ist Eure Energie erschöpft, werdet Ihr hier wieder lebendig.

In der Gruft des Wissens erlernt Ihr die Fähigkeit, neue Gebäudetypen zu errichten. Doch Vorsicht: Sie ist meistens gut bewacht!



Kleinere Flüsse überquert Ihr mit dem Brücken-Zauber, für größere Wasserflächen ist ein echtes Boot allerdings unerläßlich.







Per Knopfdruck ruft Ihr eine Menüleiste auf und wählt aus insgesamt 16 Zaubern (rechts oben). Mit dem nächsten Menü baut Ihr Gebäude (rechts) und plaziert diese in Eurer Siedlung (links).

Ihr startet auf einer kleinen Insel mit ein paar Arbeitern und einigen Hütten. Damit sich Euer Stamm schnell vermehrt, holzt Ihr herumstehende Bäume ab und baut weitere Unterkünfte. Euer Gegner befindet sich auf der anderen Seite des Ufers, also betet Ihr einen "versteinerten Kopf" an, eine magische Statue auf Eurer Insel. Hier erlangt Ihr den Brückenzauber; ein weiterer versteinerter Kopf ver-



"Drei Jahre in der Entwicklung"

MAN!AC sprach mit dem "Populous"-Produzenten Simon Harris.

"Populous" erschien vor zehn Jahren, "Populous 2" 1991. Warum ließ der dritte Teil so lange auf sich warten?

SIMON HARRIS: Wir hatten schon immer eine Vorstellung, wie wir den dritten Teil gestalten wollen. Doch erst jetzt ist die technische Entwicklung so weit vorangeschritten, daß wir unsere Ziele auch realisieren können. Dazu kommt die lange Entwicklungszeit von über drei Jahren.

Seit "Populous 2" hat sich der Markt sehr verändert. Welche Spiele haben Euch außer den Vorgängern besonders beeinflußt?

SIMON HARRIS: Als Spieleentwickler lassen wir unsere Mitbewerber natürlich keine Sekunde aus den Augen, beobachten, was sie planen und veröffentlichen. Du findest in "Populous: The Beginning" Einflüsse von einigen guten Echtzeit-Strategiespielen, aber auch von anderen Bullfrog-Titeln wie beispielsweise "Dungeon Keeper".

Welche Merkmale von "Populous: The Beginning" machen Euch besonders stolz?

SIMON HARRIS: Die PC-Version wurde sehr für ihre 3D-Engine und den Spielspaß gelobt. Diese Qualität nahezu identisch auf die Playstation portiert zu haben – darauf sind wir mächtig stolz.

Mit welchen Problemen hattet Ihr bei der Playstation-Umsetzung zu kämpfen, welche Kompromisse mußtet Ihr eingehen?

SIMON HARRIS: Es gab zwei Hauptprobleme: Zum einen mußten wir ein Spiel, das auf 3D-beschleunigten PCs eindrucksvoll aussieht, ohne große Verluste auf die Playstation umsetzen. Zwei Megabyte Speicher

VERLANGEN



Ein zufälliger Vulkanausbruch? Bestimmt nicht, bei "Populous: The Beginning" liegt das Schicksal in Euren Händen.

feindlichen Völkern zu tun, die nach den Übungslevels clever und aggressiv zu Werke gehen. Ohne Eure magischen Fähigkeiten wäre Euer Volk schnell verloren, 16 Zauber und vier Bonussprüche lernt Ihr im Laufe des Spiels. Ihr peinigt Eure Gegner mit einer Insektenplage, laßt einen Sturm durchs Dorf wirbeln oder beschleunigt mit dem Erosions-Zauber die Auswirkungen der Zeit auf das Gelände: Der Boden wird instabil, Gebäude brechen auseinander oder versinken im Meer.

Für jede Eurer Aktionen ist "Mana" notwendig, der Treibstoff Eurer magischen Kräfte. Eure Untertanen produzieren "Mana" durch reges Fortplanzen und Rohstoffabbau.

"Populous: The Beginning" erscheint im Frühjahr komplett in deutsch. 25 knifflige Levels müßt Ihr meistern, bevor Euer Geist allmächtig wird. *ts*

TITEL	Populous: The Beginning
HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Frühjahr

Aktionsgeladene Fortsetzung des Strategie-Klassikers: Führt Euer Volk mit magischem Waffenarsenal in den Krieg.

schafft Euch drei Bonus-Blitz-Zauber, mit denen Ihr Eure Arbeiter im Kampf gegen den Feind unterstützt.

Immer einen Besuch wert sind "Grüfte des Wissens"



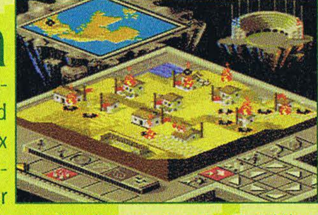
Eure Siedlung gedeiht prächtig. Durch Wachtürme (links im Vordergrund) erweitert Ihr Euer Terrain.

– hier lernt Ihr den Bau neuer Gebäude: In Kriegerhütten werden Eure Arbeiter zu aggressiven Nahkämpfern ausgebildet. Tempel bringen geschwätzige Priester hervor, die feindliche Stammesmitglieder oder Wilde bekehren und Eurem Volk zuschanzen. Mit Wachtürmen erweitert Ihr Euer Hoheitsgebiet und erkennt heranschleichende Truppen schon von weitem.

Auf jeder Karte habt Ihr es mit ein bis drei

POPULOUS: DIE VORGÄNGER

Mana Mana



Die Geschichte von "Populous" begann 1989. Programmierer und Bullfrog-Gründer Peter Molyneux (jetzt Chef von Lionhead) verwirklichte mit 16-Bit-Computer-Power und ein paar tausend Lego-Steinen eine bis dato einzigartige Spielidee: Als leibhaftiger Gott hattet Ihr die Herrschaft über die Naturgewalten; mit Erdbeben, Vulkanausbrüchen und Überschwemmungen mußtet Ihr feindliche Stämme bekämpfen. Ungewöhnlich war die Iso-Perspektive von "Populous". Schon damals wart Ihr süchtig nach "Mana", nur ein großes und zufriedenes Volk produzierte genügend dieses magischen Treibstoffs. "Populous" war ein Riesenerfolg und wurde 1990 auch für Mega Drive und SNES umgesetzt. Ein weiteres Jahr später erschien das (etwas zu komplizierte) "Populous 2"; u.a. konntet Ihr nun Euren Häuptling in einen Helden der Antike verwandeln. 1993 wurde die Mega-Drive-Version unter dem Titel "Populous: Two Tribes" veröffentlicht, ein Jahr danach erschien das Spiel für das Super Nintendo und hieß hier "Populous: Trial of the Olympian Gods" (Bild).

sind außerdem viel zu wenig für ein derart komplexes Produkt wie "Populous: The Beginning". Deshalb läuft die Playstation-Version nur in einer Auflösung von 320x256 Pixel, was die Übersicht etwas einschränkt. Ansonsten ist die das Spiel identisch mit der PC-Version, es gibt sogar einige Extras wie die Sprachausgabe.

Warum wird die Playstation-Maus nicht unterstützt?

SIMON HARRIS: Die Steuerung der Playstation-Version war uns besonders wichtig. Wir wollten eine Steuerung, die mit jedem normalen Controller funktioniert. Dann bauten wir eine verbesserte Bedienung mit dem Dualshock-Controller ein. Als dies zu unserer Zufriedenheit klappte, kümmerten wir uns um die Maus-Steuerung, doch eine Maus und zwei Tasten sind zu wenig, um alle Funktionen zu bedienen. Schließlich nutzt die PC-Version insgesamt sechs Tasten. Da es recht unhandlich ist, Maus und Controller gleichzeitig zu bedienen, ließen wir die Maus-Unterstützung weg.

Wieviele Mitglieder des derzeitigen Bullfrog-Teams haben schon an den Vorgängern mitgearbeitet?

SIMON HARRIS: An den Vorgängern haben nur wenige Leute gearbeitet, ganz im Gegensatz zu "Populous: The Beginning". Fast das komplette Original-"Populous"-Team arbeitet noch immer bei uns, sie sind allerdings in andere Projekte eingebunden. Trotzdem hatten sie natürlich wie jeder bei Bullfrog die Möglichkeit, mit Ideen die Entwicklung zu beeinflussen.

BULLFROG PRODUCTIONS LTD

Habt Ihr mit Populous-Erfinder Peter Molyneux über "Populous: The Beginning" gesprochen? Wie findet er das Spiel?

SIMON HARRIS: Ich habe persönlich nicht mit Peter über "Populous: The Beginning" gesprochen, aber er hat sich in der Presse wohlwollend über das Spiel geäußert.

Wird es eine Dreamcast-Version geben?

SIMON HARRIS: Wir arbeiten zur Zeit nicht an anderen Versionen, eine Dreamcast-Umsetzung wollen wir aber nicht ausschließen.

Mattel schnappt sich die "Learning Company"

Nach dem Spielzeug-Konkurrenten Hasbro vollzieht jetzt auch Mattel den Einstieg in die Multimedia-Branche.

Erst kam die Übernahmewelle von Computer- und Videospielfirmen durch Medienkonzerne in den 90er-Jahren, dann der Rückzug der Major-Player ein paar Jahre später. Seither haben sich die Spielefirmen untereinander auf- und sattgefressen. Die einzigen Mitspieler außerhalb der Software-Branche sind Hasbro und Mattel, zwei Unternehmen aus dem klassischen Spielzeug- und Brettspielgeschäft. Mit der Übernahme von Microprose und den Atari-Rechten ist Hasbro im Computer- und Videospielegeschäft fest etabliert – jetzt ist es für den Erzrivalen Mattel an der Zeit, für die interaktive Zukunft zu planen.
Den Schritt in den Multimedia-Sektor vollzieht Mattel jetzt mit der Übernahme der Software-Gruppe "The Learning Company", die durch den Kauf von Mindscape und Broderbund vor ein paar Monaten selbst zu einem Riesen angewachsen war. Gemäß ihres Namens ist die Learning Company primär kein Spiele-, sondern ein Edutainment-Hersteller, in dessen Katalog sich jetzt auch die entsprechenden Produkte und Serien von Broderbund ("Carmen Sandiego") und Mindscape finden. Laut Mattel beherrscht die Learning Company sowohl den Edutainment- als auch den "Home Productivity"-Markt, also Anwendungsprogramme für den Haushalt, mit jeweils 42% Anteil. Für den nach Microsoft zweitgrößten Software-Hersteller zahlte Mattel 33 US-Dollar pro Aktie. Kurz nach dem Bekanntwerden der Pläne legten TLC-Aktionäre Beschwerde gegen die Mattel-Übernahme ein. Es ist aber unwahrscheinlich, daß die Klage Erfolg hat.

Donkey Kong: Als TV-Star die Nummer 1

Donkey-Superstar: Ob im Videospiel oder als Zeichentrick-Figur – ein echter Held macht immer eine gute Figur.

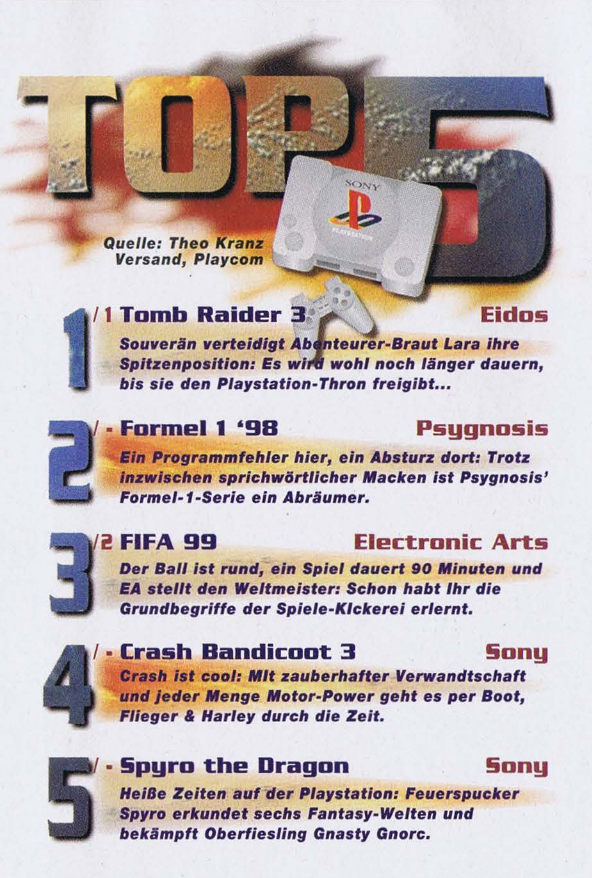
Mit "Donkey Kong Country" schaffte es erstmals in der Geschichte des amerikanischen "Fox Family Channel" ein Computer-generierter TV-Star auf den ersten Platz der Einschalt-Charts. Laut einer Markterhebung der Firma Nielsen lag die von der französischen Produktionsfirma Medialab in Lizenz von Nintendo geschaffene 3D-Trickfilmserie im Zeitraum 15. August bis 29. November 1998 in vier demographischen Kategorien (u.a. Kinder von zwei bis elf Jahren) auf dem ersten Platz.



Karriere: Erst auf dem Super Nintendo, seit '96 auch als Cartoon-Star in Aktion.

MAN!AC berichtete bereits vor zweieinhalb Jahren in Ausgabe 7/96 über die Fernsehserie, die von der Canal-Plus-Tochter Medialab ausschließlich am Computer geschaffen wurde.
Momentan arbeiten die französischen 3D-Spezialisten am Kinofilm "Pinocchio 3001" sowie an einer begleitenden TV-Serie. Beide sollen erst im Jahre 2001 ins Kino bzw. auf den Bildschirm kommen – wird die sensible Holzpuppe ähnlich erfolgreich wie der pelzige Spiele-Veteran?


Familienabenteuer: Von links nach rechts seht Ihr Donkey Kong, Cranky Kong und Sohn Diddy.



1/1 Tomb Raider 3 — Eidos
Souverän verteidigt Abenteurer-Braut Lara ihre Spitzenposition: Es wird wohl noch länger dauern, bis sie den Playstation-Thron freigibt...

2/- Formel 1 '98 — Psygnosis
Ein Programmfehler hier, ein Absturz dort: Trotz inzwischen sprichwörtlicher Macken ist Psygnosis' Formel-1-Serie ein Abräumer.

3/2 FIFA 99 — Electronic Arts
Der Ball ist rund, ein Spiel dauert 90 Minuten und EA stellt den Weltmeister: Schon habt Ihr die Grundbegriffe der Spiele-Kickerei erlernt.

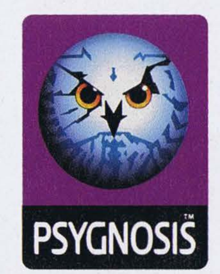
4/- Crash Bandicoot 3 — Sony
Crash ist cool: Mit zauberhafter Verwandtschaft und jeder Menge Motor-Power geht es per Boot, Flieger & Harley durch die Zeit.

5/- Spyro the Dragon — Sony
Heiße Zeiten auf der Playstation: Feuerspucker Spyro erkundet sechs Fantasy-Welten und bekämpft Oberfiesling Gnasty Gnorc.

Psygnosis-Schlankheitskur wird fortgesetzt

Nach Personalkürzungen in Kalifornien werden jetzt auch Mitarbeiter in San Francisco entlassen.

Computer- und Videospielriese Psygnosis schrumpft sich gesund – seit mehreren Monaten: Nach Stellenabbau in Europa wird auch in Amerika weiterhin Personal entlassen. Laut dem Nachrichtendienst Next Generation Online hat die international operierende Firma ihre Niederlassung in San Francisco bereits geschlossen und damit rund 20 Mitarbeiter freigesetzt. Weitere Angestellte werden von der Bay-Area gut zwanzig Kilometer weiter in die Psygnosis-Büros in Foster City verlegt. Von dort aus waren erst kürzlich über 30 Mitarbeiter ins englische Stammhaus in Liverpool zurückgeholt worden (MAN!AC berichtete).

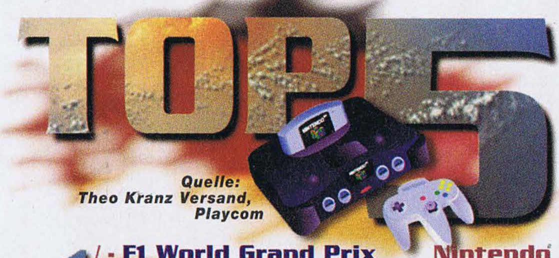


Unterm Strich bedeutet die Umstrukturierung das Ende für alle internen US-Projekte von Psygnosis, diverse externe Titel (u.a. die Umsetzung des Microsoft-PC-Rennspiels "Motocross Madness" für die Playstation) werden von dem verbliebenen Produzenten-Team in Foster City aber weiterverfolgt.

Sony Pocketstation: Verzögerung geklärt

Eigentlich sollte der Playstation-Zwerg in Japan schon im Dezember erscheinen – jetzt erklärte Sony die Verschiebung.

Nach Problemen bei der Fertigung und einer Knappheit an Bauteilen entschied man sich dafür, die Veröffentlichung der Pocketstation von Dezember auf Ende Januar zu verlegen. Das war problematisch: Der sorgfältig abgestimmte Zeitplan mit verschiedenen Software-Titeln wie "Ridge Racer Type 4" und "Street Fighter Zero 3" kam durcheinander – diese Spiele verfügen über "PDA"-Unterstützung (siehe Tests in MAN!AC 2/99 und in dieser Ausgabe). Der nächste Playstation-Hit mit Pocketstation-Support heißt "Final Fantasy 8" und erscheint Mitte Februar in Japan.



Quelle:
Theo Kranz Versand, Playcom

1. F1 World Grand Prix — Nintendo
Jetzt geht's los: Kurz nach Nintendos "F1" legt mit "Racing Simulation 2" bald die nächste Rennsimulation los.

2. Banjo & Kazooie — Nintendo
Erneut in den Charts: Die bärig gute Hüpferei hat einen (sympathischen) Vogel und sichert sich den zweiten Platz in den Nintendo-Charts.

3. 1080 Snowboarding — Nintendo
Nur das Beste: Der ultimative Snowboarding-Spaß ist trotz des beginnenden Frühlings und steigender Temperaturen immer noch hip!

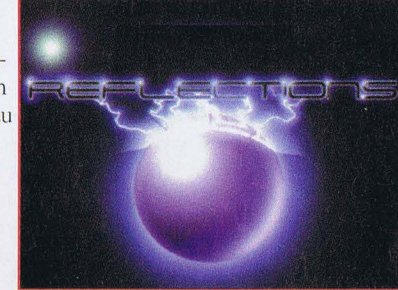
4. F-Zero X — Nintendo
Wer Geschwindigkeit pur sucht, kauft sich weder "F1" noch "1080": Nur "F-Zero X" bringt den finalen Speed-Rush!

5. Mission Impossible — Infogrames
Ich wär' so gern ein Geheimagent: Angelehnt an den Blockbuster-Film mit Tom Cruise bestreitet Ihr hier neblige Action-Abenteuer.

GT Interactive holt sich "Destruction Derby"-Team

Mit zwei Neuerwerbungen baut GT seine Position als einer der führenden Publisher für PC- und Konsolenspiele aus.

Seit Monaten liefern sich die größten und wichtigsten Spielehersteller der Welt einen verbissenen Übernahmewettlauf: Es geht um Vertriebswege, Entwicklungs-Power und Lizenzen, reihenweise wechseln kleine und mittelgroße Unternehmen innerhalb der Branche ihren Besitzer.
Mit dem englischen Rennspielspezialisten Reflections hat der international operierende Spielehersteller und -distributor GT Interactive jetzt erstmals ein europäisches Entwicklungs-Team übernommen. Davor investierte das im Vertrieb starke, in Produktqualität und -quantität aber sprunghafte Unternehmen vor allem in amerikanische Developer wie Singletrac ("Warhawk", "Jet Rider", "Streak"), Cavedog und Oddworld Inhabitants ("Abe's Exoddus").

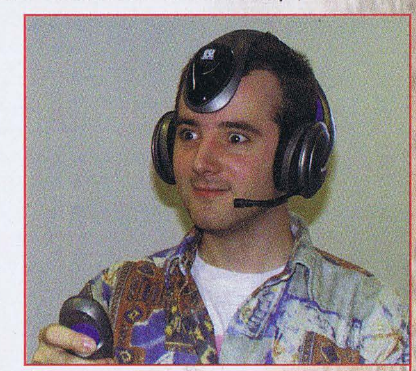


Auf die Fähigkeit, Hit-Spiele speziell für den europäischen Markt zu entwickeln (z.B. "Destruction Derby"), verweist GT-International-Präsident Harry Rubin in seiner Presseerklärung und schließt mit den Worten: "Dank ihrer Technologien und bisher produzierten Hits sind wir froh, mit Reflections das wichtigste GT-Interactive-Studio in England zu besitzen."
Nach dem Reflections-Deal baumelt mit Legend bereits das nächste Entwicklungshaus an der Aquisitionsangel von GT Interactive. Legend ist ein US-Studio ehemaliger Infocom-Mitarbeiter, das seit Anfang der 90er-Jahre auf Adventure-Spiele z.T. nach bekannten Romanvorlagen spezialisiert ist. So kommt das erste GT-Projekt von Legend überraschend: Nach Abschluß ihres 3D-Titels "Wheel of Time" sollen die Adventure-Profis auch "Unreal 2" für GT Interactive entwickeln. Beide Legend- bzw. GT-Spiele sind jedoch vorerst nur für den PC geplant; Playstation- oder Dreamcast-Umsetzungen sind wahrscheinlich, momentan aber nicht im Gespräch.

Mit dem "Union Reality" in die virtuelle Zukunft?

Die Geschichte ungewöhnlicher Joysticks wird um ein Kapitel erweitert: Jetzt haben die Hände Steuerpause!

Hinter dem "Union Reality" verbirgt sich eine verblüffend einfache Idee: Ihr steuert mit dem Kopf! Egal ob bei Ego-Shooter, Rennspiel oder altmodischem 2D-Titel: Dreht oder neigt Ihr Euren Kopf entlang einer der zwei Bewegungsachsen, werden die Steuerimpulse über einen Infrarot-Empfänger (der steht auf dem Monitor) in digitale Signale umgewandelt und so von Spielen erkannt. Der Helm dient dabei sowohl als Sender für Signale wie auch als Stereo-Kopfhörer. Spieler mit großem Kopf werden allerdings Probleme bekommen, ihre Ohren unter den engen Helm zu stecken. Danach muß die "UR"-Hardware mit dem entsprechenden Spiel konfiguriert werden.
Für Zusatzfunktionen und weitere Befehle ist sogar ein Mikrofon eingebaut, mit dem u.a. Feuerkommandos abgefragt werden. MAN!AC testete die PC-Version des "Union Reality", doch Varianten für Playstation und Nintendo 64 sind schon in Kürze erhältlich. Sowohl bei Rennspielen wie auch bei Ego-Shootern ist eine längere Eingewöhnungszeit erforderlich. Der Schlüssel zum Erfolg liegt in der Bildschirmgröße: Ideal für intuitives Steuern wäre ein mehrere Meter breites Projektionsbild, bei dem Ihr wie von selbst den Kopf drehen müßt, um die Bildränder zu erkunden. Sitzt Ihr dagegen vor einem winzigen 15-Zoll-Bild, ist das ständige Drehen des Kopfes eher unnatürlich, denn Ihr verändert dadurch permanent den Sichtwinkel.

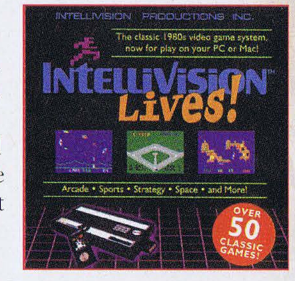

Tobias "Leia" Hartlehnert beim Test des "Union Reality": Ein ganz neues Spiel- und Bewegungsgefühl!

Ganz billig ist der Spaß übrigens nicht: Die Konsolenversion wird wie die PC-Variante etwa 250 Mark kosten. In einer der nächsten Ausgaben testen wir die Playstation- und N64-Fassungen des "Union Reality" – unser VR-Tester Tobias erholt Genick und Hals bis dahin bei einer Fangopackung und Rückenmassagen.

Offizieller Intellivision-Emulator für PC und Mac

Die Blue Sky Rangers, ehemalige Mattel-Angestellte, bescheren Oldie-Fans ein verspätetes Weihnachtsgeschenk.

Emulatoren von älteren Arcade- und Konsolen-Spielen tummeln sich im Internet wie Lösungshilfen zu "Tomb Raider 3". Wer jedoch zusätzlich Hintergrundinfos zur Entwicklung haben will, muß auf wenige offizielle Programme ("Arcades Greatest Hits") zurückgreifen. Die kompetenteste Aufarbeitung von Videospiel-Historie findet Ihr auf der neuen "Intellivision Lives"-CD, produziert von nostalgischen Ex-Mattel-Mitarbeitern, die die damalige Zeit als Insider hautnah miterlebten. PC- und Mac-Besitzer freuen sich über einen perfekten Emulator mit über 50 Original-Spielen – darunter einige Beta-Versionen von Titeln, die nie veröffentlicht wurden. Außerdem sind spannende und witzige Infos zu beinahe jedem Intellivision-Spiel und -Entwickler abzurufen – für schlappe 30 US-Doller ist diese fantastische, höchst professionelle CD im Internet unter www.intellivisionlives.com zu erhalten.





Quelle: Theo Kranz Versand

In Vorbereitung: Release-Highlights

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
FEBRUAR			
Mario Party	Nintendo/Hudson	N64	Geschicklichkeit
A Bugs Life	Sony	PS	Jump'n'Run
F1 Racing Simulation 2	Ubisoft	PS/N64	Rennspiel
Global Domination	Psygnosis	PS	Action/Strategie
Metal Gear Solid	Konami	PS	Action-Adventure
Rush 2	GT Interactive	N64	Rennspiel
Syphon Filter	Sony	PS	Action-Adventure
MÄRZ			
NFL Blitz	GT Interactive	PS/N64	American Football
South Park	Acclaim	N64	Ego-Shooter
FIFA '99	Electronic Arts	N64	Sport (Fußball)
Shadowgate	Kemco	N64	Rollenspiel
Big Air	Accolade	PS	Sport
Dreams	Cryo	PS	3D-Jump'n'Run
Need for Speed 4	Electronic Arts	PS	Rennspiel
Tai Fu	Activision	PS	Action-Adventure
Dead Unity	THQ	PS	Action-Adventure
APRIL			
Blood Lines	Sony	PS	Action
Tiny Tank	Electronic Arts	PS	Action
Rayman 2	Ubisoft	N64	3D-Jump'n'Run
Superman	Titus	N64	Action
3 Xtreme	Sony	PS	Sport (Snowboard)
Jet Force Gemini	Rare	N64	Action
Snowboard Kids 2	Atlus	N64	Rennspiel

Software-Riese Microsoft kauft FASA Interactive

Spiele der "Mechwarrior"-Erfinder in Zukunft exklusiv von Microsoft.

Die Tabletop-Profis FASA erschufen Anfang der 90er-Jahre mit der "Battletech"-Spielhalle den Vorläufer aller Netzwerk-Actionspiele. Auch Regelwerk, Bücher sowie Computer- und Videospielumsetzungen um das "Mechwarrior"-Universum tragen weltweit das FASA-Logo. Für den prominenten Namen und die dazugehörige Technologie interessiert sich auch der Software-Marktführer Microsoft, der jetzt die Übernahme der FASA-Tochter Virtual Worlds Entertainment (inkl. FASA Interactive Technologies) bekanntgab. Auch FASA-Firmengründer Jordan Weisman wechselt in die Microsoft-Büros nach Redmond. Während "Mechwarrior 3" noch von Hasbro veröffentlicht wird, stehen "Mechwarrior 4" und "Mech Commander 2" bereits auf der Microsoft-Vertriebsliste.

Zum Deutschlandstart: Alles für den "Metal Gear"-Helden.

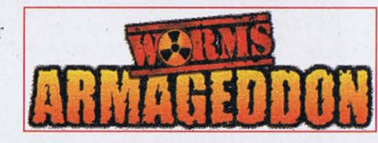
Neben einer "Premium"-Ausgabe des Spiels bringt Konami auch Sound-CD, gebundenen Player´s Guide und eine eigene Homepage.

Pünktlich zum Start des Playstation-Meisterwerks veröffentlicht Konami massig Begleitmaterial: Für qualitätsbewußte Sammler ist das streng limitierte "Premium Pack" des Spiels interessant, das zum Preis von 170 Mark T-Shirt, Fox-Hound-Hundemarke, Postkarten-Set sowie Soundtrack-CD in silberner Verpackung vereint. Die Musik-CD ist für 20 Mark auch getrennt erhältlich; ebenso wie das hochwertige, 150seitige Lösungsbuch für knapp 25 Mark.

Team 17 dreht auf: Volles Konsolen-Programm

Die letzten Spiele des englischen Entwicklers sind lange her, doch nun setzt Team 17 wieder verstärkt auf Konsolen.

Die "Worms" kennen Playstation-Fans noch von der Playstation – Anfang '96 erschien eine Umsetzung des populären PC-Mehrspielerspaßes. Mit der technisch soliden, aber spielerisch mäßigen Ballerei "X2" stellte Team 17 das Firmenmotto "Gameplay First" auf den Kopf. Nach über einjähriger Pause meldet man sich nun an der Konsolenfront zurück. Doch allzu neue Wege geht man zumindest bei der ersten Dreamcast-Ankündigung nicht: "Worms Armageddon" ist lediglich eine aufpolierte Version des bewährten "Rambo-Würmer"-Konzepts. Ihr verbündet Euch mit anderen Würmern und sprengt mit aberwitzigen Waffen die gegnerischen Soldaten in ihre Einzelteile. Auch die Perspektive bleibt bei altmodischem 2D mit dezent eingesetzten Zoom-Effekten – bloß keine Experimente! Die beiden weiteren Neuheiten sollen im Frühjahr erscheinen: "Addiction Pinball" haben wir Euch bereits kurz in Ausgabe 10/98 vorgestellt, das Spiel hat sich aber schwer verzögert. Es handelt sich um eine realistische Flippersimulation im Arcade-Stil, bei der Ihr den Ball über zwei verschiedene Tische jagt. Das 3D-Action-Adventure "Pig" (siehe rechts) dagegen schickt Euch als rosa Schweinchen auf Erkundungsreise in einer knallbunten Comicwelt: Ihr seid Geheimagent und müßt mit Geschick und Kombinationsgabe Eure entführten Freunde wiederfinden.





Echte Kampfwürmer geben niemals auf: Der "Armageddon" naht!



64-Bit-Jubel: Zelda und Turok brechen US-Rekorde

Daß "Zelda" eines der besten Spiele ist, war bekannt. Jetzt ist es auch eines der erfolgreichsten...

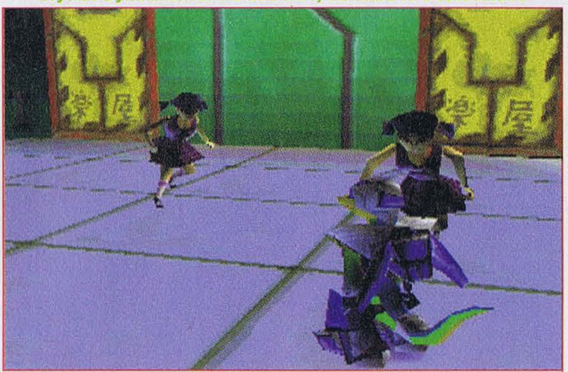
Mit über 2,5 Millionen verkauften Modulen ist "Zelda" nicht nur Spitzenreiter der Software-Charts, sondern kann auch einen anderen Rekord verbuchen: Im Zeitraum der letzten sechs Wochen '98 generierte das Action-Adventure mehr Umsatz als die erfolgreichsten Kinohits in den USA. Während der Disney-Animationsfilm "A Bug's Life" 114 Millionen US-Dollar Einnahmen erzielte, erreichte Zelda satte 150 Millionen. Nintendos Sprecher Peter Main kommentierte: "Der Erfolg...ist erstaunlich. Zusammen mit dem phänomenalen Anstieg von Online-Aktivitäten sind wir Zeugen eines deutlichen Schwenks der Verbraucher hin zur interaktiven Unterhaltung."
Währenddessen verzeichnete ein weiteres Nintendo-64-Spiel herausragende Verkaufszahlen: Von "Turok 2" wurden in den ersten vier Wochen 1,4 Millionen Stück abgesetzt. Selbst Acclaim rechnete nicht mit dieser Nachfrage: "Dies ist der größte N64-Launch in der Geschichte von Acclaim. Wir hatten aggressive Pläne, doch selbst die großen Auslieferungsmengen konnten die unglaubliche Nachfrage kaum decken", so Paul Eibeler, Vizepräsident von Acclaim USA. In Deutschland startete "Turok 2" aufgrund der hohen US-Produktionskontingente mit starker Verzögerung erst im Januar.

NEWS



Gex 3: Deep Cover Gecko

Crystal Dynamics für PS und N64, ab März in Deutschland



Angriff der Japano-Killer-Schulmädchen: Gex landet mitten im Fiebertraum eines Anime-Freaks.

Ein Jahr nach seinem Debüt als extravaganter 3D-Held betritt Agentengecko Gex erneut Playstation und Nintendo 64: In "Gex 3: Deep Cover Gecko" geht es diesmal nicht nur um die Gecko-Ehre. Oberschurke Rez hat es ein weiteres Mal auf Euch abgesehen, doch 1999 nimmt er eine Geisel: Gex' hübsche Agentenkollegin Xtra wartet auf ihre Rettung – in den Full-Motion-Video-Sequenzen wird die aparte Dame von der Ex-Baywatch-Blondine und US-Playmate Marliece Andrada gespielt.



Ay, Caramba! Mit dem treuen Esel trotzt Ihr der Gefahr.



Mach mir den Indy: Im Forscher-Outfit rudert Ihr drauflos.

Die grafischen Verbesserungen des dritten Teils beschränken sich auf Details wie ausgefeiltere Lichteffekte, auch die Kameraführung wurde aufgepeppt: Konfuse Einstellungen und von umgeklappten Polygonen verdeckte Sicht sind dadurch minimiert. Noch mehr Abwechslung versprechen die ausgeflippten Szenarien: Neben dem alten Rom wuselt Ihr durch piratenverseuchte Gewässer, die ägyptische Wüste und den Nordpol – dieser wurde vom Zwillingsbruder des Weihnachtsmannes besetzt!

Auf Eurem Trip durch die TV-Welten trefft Ihr neuerdings auf befreundete Wesen: Kamele nehmen Euch ebenso ein Stück des Weges mit wie bockige Esel im Wilden Westen, gelegentlich flitzt Ihr sogar mit einem gekaperten Panzer oder einem Snowboard durch die Landschaft. Wie beim Vorgänger wirft sich Gex in verschiedene Verkleidungen, doch diesmal hat das auch auf den Spielablauf Auswirkung: Zieht Ihr Euch etwa das Herkules-Kostüm über, bekommt Ihr Bärenkräfte und könnt massive Hindernisse aus dem Weg räumen. Für N64-Besitzer soll sich die längere Wartezeit lohnen: "Gex 3" verspricht deutlich mehr exklusive Levels und Missionen als der Vorgänger.



"Alice im Wunderland" bleibt bei "Gex 3" nicht verschont



In einigen Levels fährt Gex schwere Geschütze auf

Racing Simulation 2

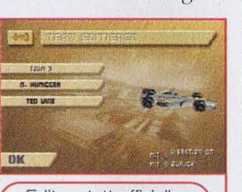
Ubi Soft für N64 und PS, ab März in Deutschland



Bloß kein Fehlstart: In "Racing Simulation 2" macht Ihr es besser als Schumi im letzten Saison-Finale. (N64)

Pünktlich zum Start der neuen Formel-1-Saison wird Ubi Soft ihren PC-Hit "Racing Simulation 2" auch auf Konsolen an die Pole Position bringen. Anders als beim Vorgänger "F1 Racing Simulation" (nur für PC) haben sich die Franzosen diesmal die teure FIA-Lizenz gespart. Doch keine Bange, über einen Editor könnt Ihr Team- und Fahrernamen auf den aktuellen Stand bringen und speichern.

Außer dieser verschmerzbaren Einschränkung legt Ubi Soft besonderen Wert auf Realismus. Ihr könnt an Eurem Fahrzeug unzählige Modifikationen durchführen, u.a. bestimmt Ihr Lenkeinschlagswinkel, Bremsbalance, Bodenfreiheit sowie Eure Federung. Auch während des Rennens ist der ganze Kerl gefordert: Selbst kleine Fahrfehler können bereits einen Aufenthalt im Kiesbett oder gar das vorzeitige Aus bedeuten, jede Beschädigung an Eurem Flitzer macht sich im Fahrverhalten bemerkbar. Ohne Frontflügel seid Ihr wie auf Glatteis unterwegs und solltet schnellstens die Box ansteuern – wie im echten Leben! Wenn Euch das zu anstrengend ist, schaltet Ihr den Realismus-Gehalt in den Settings herunter oder entscheidet Euch gleich für den "Easy-Mode", mit dem aus der realistischen Formel1-Simulation ein actionreicher Fun-Racer wird.



Editor statt offizieller Lizenz: Aus Humigger wird Schumacher.



Der Frontflügel ist noch dran. Das läßt sich ändern... (PS)

Während die Vorab-Version für die Sony-Konsole noch etwas schneller ist als der N64-Prototyp, freuen sich Nintendo-Anhänger über den exklusiven Karriere-Modus: Als virtueller Schumi durchlebt Ihr die Höhen und Tiefen eines Rennfahrer-Lebens, landet zu Beginn in einem F1-Trabbi und macht durch gute Fahrleistungen die stärkeren Teams auf Euch aufmerksam. Schon bald flattert das erste Vertragsangebot von Ferrari & Co. ins Haus – der WM-Titel rückt in greifbare Nähe.

Auch an einer Dreamcast-Version arbeitet Ubi Soft: Wenn die Release-Götter gnädig sind, präsentieren wir Euch in der nächsten Ausgabe nicht nur den Test der N64- und Playstation-Fassungen, sondern auch erste Eindrücke von der Dreamcast-Umsetzung.



Ihr gebt Kommandos, während die Crew noch wartet. (PS)



Vertragspoker im N64-exklusiven Karriere-Modus



Spiele-Freaks hergehört: Es wird Zeit herauszufinden, ob Ihr Euer Hobby wirklich ernst nehmt. Seid Ihr ein abgebrühter Konsolen-Profi oder ein ungeschickter Anfänger, der kaum ein Joypad richtig anschließen kann?

Das MAN!AC-Spielerprofil`99

Wissen ist Macht: Testet auf den folgenden fünf Seiten Eure Kenntnisse über Konsolen. Habt Ihr das Zeug, Euch "MAN!AC" nennen zu dürfen? In drei Themenbereichen geht's zur Sache: Bei der Sparte "Geschichte" dreht sich alles um Oldie-Geräte und die 80er Jahre – Grundwissen für jeden wahren Spiele-Fan. In der zweiten Kategorie knobelt Ihr Euch durch moderne Konsolen-Hardware wie Playstation und N64. Der dritte Abschnitt befaßt sich mit den besten Spielen und den größten Helden – von "Sonic" über "Mario" bis zu "Crash Bandicoot". Seid auf der Hut: Manche Antworten scheinen auf den ersten Blick richtig, enthalten aber trotzdem falsche Angaben. Nur wahre Profis durchschauen jede Aufgabe!

Die Regeln

1. Zu jeder Frage geben wir Euch drei mögliche Antworten, von denen aber nur eine richtig ist. Kreuzt Eure Lösungen nacheinander an. Für jede richtige Antwort schreibt Ihr Euch einen Punkt gut, die Summe an Punkten für jedes Kapitel notiert Ihr in der entsprechenden Zeile auf Seite 22.

2. Bevor Ihr die einzelnen Punkte in die Gesamtwertung übernehmt, werden sie angepaßt. Die Punktzahl jedes Themas ist nämlich entsprechend der Wichtigkeit zu multiplizieren. Der Themenkomplex "Videospiel-Geschichte" zählt einfach, der Abschnitt "Aktuelle Konsolen" dagegen doppelt. "Spiele Helden" schließlich ist der wichtigste Bereich: Nehmt Eure Punktzahl hier mal drei.

3. Am Ende seht Ihr dann die Auswertung – je nach Punktzahl findet Ihr Euch in einer von sieben Typen-Kategorien wieder. *cb*

Kapitel 1: VIDEOSPIEL-GESCHICHTE

Im ersten Teil des großen "MAN!AC-Spielerprofils '99" erkunden wir, wie es um Euer Wissen über die Wurzeln des Spiele-Hobbies steht. Ein echter MAN!AC weiß bei Oldie-Konsolen ebenso gut Bescheid wie bei Playstation & Co. – los geht's!

1. Das "HMG 2650" sorgte Anfang der Achtziger für jede Menge Spaß. Diese Bezeichnung trug...

a... ein ominöses elekronisches Sex-Spielzeug einschlägiger Hersteller – auf Basis einer Konsole von Palladium.

b... die Weiterentwicklung des "Atari VCS 2600" mit 4 KByte RAM und spezieller Touchscreen-Folie.

c... eine mäßig erfolgreiche Frühzeit-Konsole, die in Deutschland unter dem Label "Hanimex" vermarktet wurde.



2. Das Handheld "Microvision" von MB konnte mit verschiedenen Aufsätzen bestückt werden (siehe Bild). Warum?

a... Damit Lenkrad, Force-Feedback und Virtual-Surround-Zubehör anschließbar waren.

b... Die einzelnen Spiele, darunter ein "Breakout"-Verschnitt, wurden mitsamt Monitor-Overlay an das Gerät gekoppelt.

c... Der hochauflösende Monitor wurde dadurch mit Farbfolien versehen und sorgte so für verblüffende Effekte.



3. Die "Intellivision"-Konsole von Mattel war der des Marktführers Atari überlegen, weil...

a... sie über einen neuartigen 16-Bit-Prozessor verfügte, der komplexere Spiele ermöglichte: Spiele wie "Demon Attack" waren auf Intellivision abwechslungsreicher.

b... über 190 Spiele für den Sprach-Synthesizer "Intellivoice 2" erschienen, darunter "Star Wars – Phantom Menace".

c... begehrte Spielhallen-Titel wie "Berzerk", "Missile Command" und "Pac-Man" nur dafür lizensiert wurden.

4. Der Traum aller Spieler hieß 1984 "Colecovision". Mit überragender Qualität kamen Arcade-Spiele nach Hause – bis auf folgende:

a... Donkey Kong – der Nintendo-Klassiker war selbst für diese Hardware zu aufwendig. Da nur drei von vier Spielszenen umgesetzt werden konnten, stampfte man das Projekt ein.

b... Jungle Hunt – das Kannibalen-Hüpfspiel von Taito lief nämlich exklusiv beim Konkurrenten Atari.

c... Zaxxon – das 3D-Ballerspiel von Sega wurde zwar für Coleco entwickelt, aber nie veröffentlicht. Der Grund: Man fürchtete eine Indizierung!

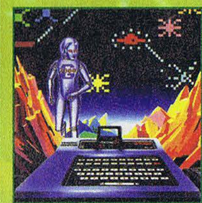
5. Das "Vectrex" (rechts) wurde als "König der Videospiele" bezeichnet, weil...



a... darauf fast alle gängigen Konsolen-Module (sogar die des Exoten Creativision!) abspielbar waren.

b... der eingebaute Farb-Monitor auch für PC-Anwendungen wie Textverarbeitung und Malpropgramme nutzbar war.

c... der monochrome Bildschirm schnelle, eindrucksvolle Vektor-Grafiken und 3D-Effekte darstellen konnte.



6. Die Philips-Konsole "G 7000" wurde von einem ganz eigentümlichen Werbehelden aus massivem Edelstahl angepriesen (siehe Bild). Er hieß...

a... Commander RAM und brachte jede Menge bunten Spaß unter die Leute.

b... Commander ROM und brachte das Videospiel der Zukunft.

c... Commander PHIL und brachte 40 Cassetten voller Spiele-Wahnsinn.

7. In den goldenen Tagen des Videospiele-Booms kam sogar eine deutsche Konsole auf den Markt. Das Gerät hieß...

a... "Intravision 76" von Grundig: Eine Kopie des Atari-VCS mit 32 fest eingebauten "Pac-Man"-Clones und sechs (!) Joystick-Buchsen.

b... "Mastervision 200" von Neckermann/Aldi: Eine Kooperation der Einzelhandels-Giganten führte zu dieser leistungsfähigen Maschine. Leider erschienen nur zwei Module – "Pong 3" und "Alarm im All".

c... "Interton VC 4000" – diese Konsole eines Hörgeräteherstellers hatte gegen Atari & Co. einen schweren Stand – trotz akzeptabler Module.

8. Eines der erfolgreichsten Spiele jener Zeit war "Pitfall" auf dem Atari VCS. In diesem Klassiker von Activision steuert Ihr...

a... den Abenteurer "Pitfall Harry" auf dem Weg durch über 200 bildschirmgroße Dschungel-Bilder voller Skorpione, Feuer und Schlangen.

b... die Abenteurer-Amazone "Pitfall Mary" auf dem Weg durch 128 staubtrockene Wüstengegenden voller Sand, Oasen und Fata Morganas.

c... den verliebten Klempner "Pitfall Mario" auf dem Weg über vier Klettergerüste voller Fässer, Nieten, Flammen und Leitern.



9. Mit "Raiders of the lost Ark" (links) debütierte Atari 1984 bei der Spieleumsetzung von Blockbustern - erfolgreiche Filme sollten auch den Spieleabsatz ankurbeln. Leider verschätzte sich Atari beim nächsten Versuch:

a... Das Sci-Fi-Abenteuer "Alien" sollte ein revolutionärer Ego-Shooter werden: Aufgrund technischer Probleme mit dem VCS wurde die Entwicklung eingestellt.

b... Spielbergs "E.T." erweist sich als mittelmäßiges Action-Abenteuer, das selbst eiserne Film-Fans ignorieren – Atari muß Hunderttausende von unverkauften Modulen im Wüstensand vergraben!

c... Der Weltraum-Überflieger "Star Wars" soll mit digitalisierter Sprachausgabe umgesetzt werden. Leider bekommt Atari rechtliche Probleme mit George Lucas, da die akustische Qualität zu schlecht ist.



10. Der große Videospiele-Crash 1983/1984 beendete den Boom (oben: Atari-Anzeige von 1982). Der Auslöser dieser Katastrophe waren...

a... dramatische Umsatzeinbrüche und massive Überkapazitäten der Hersteller – die Heimcomputer-Ära wirft ihre Schatten voraus.

b... strategische Überlegungen: Die Hersteller wollten die Kunden zu neuen Geräten wie dem Atari 5200 zwingen und stellten die Modul-Fertigung für die alten Systeme ein.

c... Raubkopierer, die mit fehleranfälligen Modul-Kopierern für massive Verluste der Industrie sorgten – bald darauf folgte der Crash.

Kapitel 2:

AKTUELLE KONSOLEN

Zurück in die Zukunft: Mit Playstation und Nintendo 64 bricht eine neue Spiele-Ära an. CD-Speicher, Megabyte-weise Hauptspeicher und Polygon-Power führen die Spielewelt in die dritte Dimension. Habt Ihr bei soviel Leistung noch den vollen Durchblick? Ring frei für Runde 2!



1. Neben der Playstation erschien 1995 in Deutschland noch eine andere CD-Konsole auf dem Markt.

a... Der Sega Dreamcast – der verschwindet aber kurz darauf wieder, weil Sega der Ansicht ist, die Zeit für soviel Power sei noch nicht reif (Bild: "Athlete 2000").

b... Das "Project Reality" von Nintendo besticht mit revolutionärer Technik. Leider sind die Kosten von 56.000 US-Dollar dafür zu hoch, und nach einer Abspeck-Kur wird daraus ein Jahr später das "Nintendo 64".

c... Der Sega Saturn wird viel zu teuer eingeführt, viele der anfangs erhältlichen Spiele sind technisch schwach: Von dieser Schlappe kann sich das gute 32-Bit-Gerät nicht mehr erholen.

2. Die ersten PAL-Playstations wandern nicht für 249 Mark über den Ladentisch: Damals kostete eine Playstation noch horrende...

a... 1099 Mark mit zwei Digital-Pads und zwei Memory-Cards im (relativ) günstigen "Crash it!"-Einstiegs-Set.

b... 599 Mark mit einem Pad, aber ohne Memory-Card – die mußte nämlich einzeln für knapp 50 Mark gekauft werden.

c... 399 Mark mit Dual-Shock-Controller: Ein echtes Sonderangebot, dem schon beim Start kaum jemand wiederstehen konnte.

3. Die Premiere des Nintendo 64 wurde von Pleiten, Pech und Pannen überschattet. Der größte Fehlschlag war, daß...

a... aufgrund einer Vorbestellungs-Aktion Tausende treuer Nintendo-Jünger am Ende ohne Konsole dastanden – trotz 64 Mark Anzahlung!

b... Sony die gesamten Nintendo-Bestände im Handel aufkaufte und dadurch die Anzahl an 64-Bit-Konsolen künstlich verknappte.

c... im März '96 durch ungewöhnlich sonniges Frühlingswetter kein Mensch ans Videospielen dachte: Der Launch wurde aufgrund von Engpässen und wegen des Wetters um vier Wochen verschoben.

4. Zwischen Playstation- und N64-Besitzern entbrennt ein Glaubenskrieg: Welche Konsole ist besser? Dabei gibt es wirklich Grafikfeatures, die dem 64-Bitter vorbehalten sind:

a... Die Spiele laufen dank einer intelligenten "Fog-Mapping"-Routine konstant schnell, da eine Nebelwand dynamisch den Grafikaufbau kaschiert.

b... Durch "Microcode"-Programmierung erhöht sich die Zahl der darstellbaren Polygone um den Faktor 5 – leider wird dieser Microcode bis zum 1. Oktober 1999 unter Verschluß gehalten.

c... Polygon-Brei, Riesenpixel und Bildfehler wie bei vielen Playstation-Spielen werden durch Hardware-Features wie perspektivisch korrekte Texturdarstellung weitgehend vermieden.

5. Im Verlauf der Playstation-Evolution wurde die Hardware mehrfach verändert. Die wichtigsten Änderungen waren, daß der...

a... Hauptspeicher auf drei MByte aufgestockt und das CD-Laufwerk wegen Hitzeproblemen technisch verbessert wurde.

b... die Audio-Ausgänge wegrationalisiert wurden, und aufgrund von Hitzeproblemen das Laufwerk im rechten Teil der Konsole untergebracht wurde.

c... wegen zunehmender Raubkopien ein wirksamer Schutz in das Betriebssystem integriert wurde, mit dem Piraterie ein für alle Mal besiegt war.

6. Um das Nintendo 64 zukunftssicher zu machen, spendierte man der Konsole neben dem "Memory Expansion"-Schacht einen Anschluß an der Unterseite (siehe Bild) für das geplante...



a... "64 DT", ein Massenspeicher auf CD-Basis, der ursprünglich mit den Spiel "Zelda 64" ausgeliefert werden sollte.

b... "64 D3", ein mit 93,75 MHz getakteter Zusatz-Prozessor, der abwärtskompatibel ist und alle vorhandenen Spiele unterstützt.

c... "64 DD", ein beschreibbarer Massenspeicher auf Disketten-Basis, der neuartige Spielfunktionen ermöglichen sollte – eine Veröffentlichung ist nicht mehr geplant.

7. Mit dem "Dual Shock"-Controller macht Sony das Playstation-Erlebnis noch intensiver. Im Inneren der Pads schlummern nämlich...

a... zwei mit Unwuchten ausgerüstete Elektromotoren, die getrennt voneinander angesteuert werden und so vielfältige Rüttel-Effekte ermöglichen.

b... vier analoge Potentiometer und zwei Elektromotoren, die bei Spielen mit dem "Dual Shock"-Logo semi-automatische Rüttelsteuerung ermöglichen.

c... doppelt verzinnte, mehrfach kalibrierte "Dual"-Elektromotoren, die von der Konsole unter Spannung gesetzt werden und so erstaunliche Vibrationen freisetzen.

8. Speicherkarten sind bei fast allen Spielen notwendig, um nicht stets am Anfang starten zu müssen. Aber manchmal gibt es Schwierigkeiten....

Multi-Mem-Card: Warum gibt es damit so oft Speicher-Probleme?

a... Die Fremdhersteller verfügen nicht über die technischen Daten von Sony & Nintendo – deshalb gehen aufgrund von Spannungsspitzen oft Daten verloren.

b... Kompression führt zur Veränderung der gespeicherten Daten – je nach Spiel und Speicherpunkt kann es dadurch zu Datenverlusten kommen.

c... Alle Speicherkarten basieren auf der fehleranfälligen Flash-ROM-Technologie – selbst Original-Zubehör ist nur etwa 100 Mal beschreibbar, dann ist eine Löschung per UV-Lampe nötig.

9. Besitzer von 100Hz-Fernsehern erleben beim Betrieb mit Konsolen oft unliebsame Überraschungen, weil...

a... aus technischen Gründen Lichtpistolen aller Art nicht auf solchen Geräten funktionieren – "Point Blank" & Co. ade!

b... bei Denk- und Strategiespielen, die über wenig Bilddynamik verfügen, die Gefahr des dauerhaften Einbrennens in die Bildröhre besteht.

c... durch Rückkopplungen der 100Hz-Technik der RGB- und S-Video-Ausgang der Konsole beschädigt werden können.

10. Die Zukunft bringt schon bald eine neue Konsole mit überragenden Grafikfähigkeiten nach Deutschland. Sie heißt Sega Dreamcast und...

a... wird mit den zwei Launch-Titeln "Virtua Fighter 3tb New Fighters" und "Godzilla Generations Remix" im Spätherbst in Deutschland veröffentlicht.



b... verfügt über das neuartige, CD-große Speichermedium "Giga-Disc", mit dem theoretisch Datenmengen bis zu 800 Megabyte verwaltet werden können (Bild: "Sega Rally Plus").

c... basiert auf einer Zusammenarbeit von Sega mit führenden Herstellern wie Hitachi, NEC und Yamaha, die für genügend Hardware-Dampf sorgen.

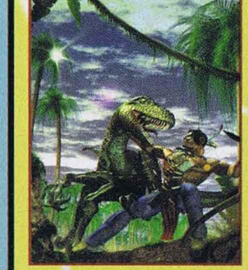
Kapitel 3: SPIELE SATT!

Genug der Hardware – jetzt geht's ans Eingemachte! Nur wer sich gut bei den aktuellen Spiele-Highlights auskennt, hat die Chance, als Profi zu bestehen. Wir testen Eure Kompetenz mit Fragen rund um die beliebtesten Spielehelden.

1. Nicht zuletzt seit "Turok 2" ist der Dino-Jäger in aller Munde. Wissenswert ist dabei folgendes:

a... "Turok" basiert auf der Acclaim-eigenen Zeichentrickserie "Turok - The eternal Dinosaur Hunter", die in den USA auf dem Sender "Comedy Central" läuft.

b... Die Grafikroutine des Ego-Shooters basiert auf der des schon vor zwei Jahren entwickelten Spiels "South Park", welches erst jetzt erscheint.



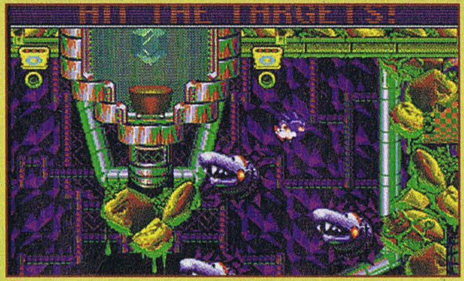
c... "Turok 2" erscheint dank einer Kooperation von Acclaim und Nintendo zum Preis von etwa 100 Mark – deutlich billiger als der Vorgänger und andere Third-Party-Module.

2. Der füllige Klempner "Mario" ist das Zugpferd von Videospiel-Marktführer Nintendo. Weitere Helden aus dem Hause Nintendo sind...

a... Der legendäre Fantasy-Held "Zelda", der gutmütige Affe "Donkey Kong" und der bösartige "Warionator".

b... Der Fantasy-Held "Metroid", der Geheimagent "Solid Snake" und die liebliche Prinzessin "Baby Toadstool".

c... Der Klempner "Luigi", ein Dino-Bösewicht namens "Bowser" und der Gorilla "Diddy Kong".



3. Der Igel Sonic ist Segas Maskottchen – mit Überschallgeschwindigkeit bestritt unter anderem folgende Abenteuer:

a... Beim Flipper "Sonic Spinball" (oben) wurde er als Kugel "mißbraucht", außerdem spurtet er durch das "Sonic Adventure" auf dem Sega Saturn.

b... In den beiden "Sonic Attack"-Mega-Drive-Spielen lernte er u.a. den dreischwänzigen Fuchs Tails und Erzfeind Dr. Igor Robotnik kennen.

c... Auf dem Saturn raste er in der Isometrik-Ansicht durch "Sonic 3D" – das Spiel wurde übrigens in England entwickelt. Auf dem Dreamcast folgte jetzt "Sonic Adventure"

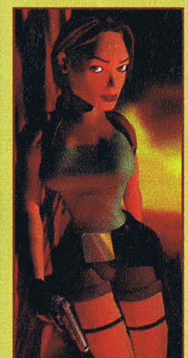
4. Beim Rennspiel "Need for Speed" rast Ihr in Luxus-Karossen der Polizei davon. Der jüngste Teil auf Konsole heißt...

a... "Need for Speed 3 Turbo Edition" und wird gerade in Australien für den Dreamcast entwickelt.

b... "Need for Speed 2 Plus" – mit hochauflösender Streckenoptik und bis zu vier Spielern gleichzeitig ein Meilenstein des Rennspiel-Genres.

c... "Need for Speed 3" auf der Playstation – es läuft rasend schnell und läßt den enttäuschenden zweiten Teil vergessen.

5. "Tomb Raider" heißt die erfolgreichste Spieleserie der letzten Jahre. Die schöne Renderbraut Lara...



a... bestritt bisher drei Playstation-Abenteuer und wurde nach dem Vorbild der Schauspielerin Demi Moore gestaltet.

b... ist durch ihren Erfolg zu einem Medienstar geworden, der abseits der Spiele-Welt in renommierten Nachrichten-Magazinen, Musikvideos und Fernsehsendungen auftritt.

c... kann durch die Eingabe eines "Nackt-Cheats" nicht digital entblättert werden – allerdings verbergen sich auf der "Tomb Raider 2"-CD vier erotische Bilder, die per PC betrachtet werden können.

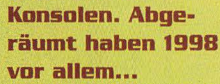


6. "Star Wars" macht mobil – im Kino und auf dem Nintendo 64. Bisher erschienen folgende 64-Bit-Spiele rund um das Imperium

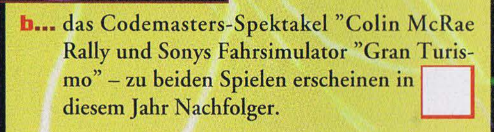
a... Der frühe Titel "Star Wars: Shadows of the Empire" und das brandneue "Rogue Squadron", das die 4-MByte-Erweiterung unterstützt.

b... Die Titel "Star Wars – A new Hope", "The Empire strikes back" und "Rogue Squadron" – alle Spiele wurden in Köln von Factor 5 entwickelt.

c... Lediglich "Rogue Squadron" erschien in Deutschland – das Spiel wurde in Kalifornien von den Ex-Kölnern "Factor 5" für LucasArts programmiert.



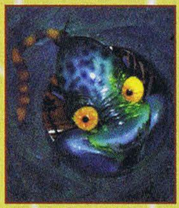
7. Rennspiele sind nach wie vor das Top-Genre bei den Next-Generation-Konsolen. Abgeräumt haben 1998 vor allem...



a... "Colin McRae Rally", "F-Zero X" und "Gran Turismo" – jedes dieser drei Spiele verkaufte in Deutschland über drei Millionen Stück und wurde auf der CeBit ausgezeichnet.

b... das Codemasters-Spektakel "Colin McRae Rally und Sonys Fahrsimulator "Gran Turismo" – zu beiden Spielen erscheinen in diesem Jahr Nachfolger.

c... Nintendos "F-Zero X" und Sonys "Gran Turismo" – beide Spiele erreichten die Traumwertung von 92% Spielspaß in der MAN!AC und werden in Japan als "Special"-Versionen wiederveröffentlicht.

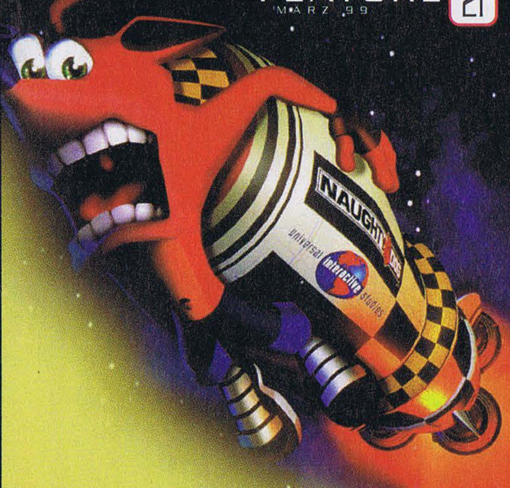


8. Der grüne Alien Abe hat's nicht leicht gegen vollbusige Archäologinnen und Dino-Jäger. Trotzdem findet man nur bei Abe die einzigartige...

a... "Game Chant"-Option: Durch Drücken der "Chant"-Taste schlüpft Ihr binnen einer Sekunde in andere Wesen und steuert sie genau eine Minute lang – dann teleportiert sich Abe automatisch zurück.

b... "Gamespeak"-Technik: Abe kann sich durch ein Basis-Vokabular ("Hallo", "Mitkommen", "Sorry") mit anderen "Oddworld"-Wesen unterhalten.

c... "Alive"-Technologie – dies ermöglicht ruckfreies Verknüpfen von unterschiedlichen 3D-Abschnitten, wenn sich Abe in andere Bereiche begibt.



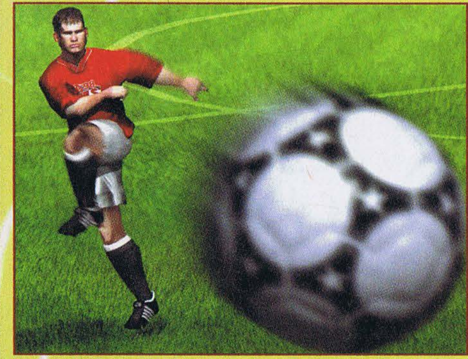
9. Sonys Playstation-Maskottchen Crash jagte eben durch sein drittes Abenteuer. Sein Erzfeind heißt...

a... Neo Cortex, der ihn im dritten Teil zu einer Zeitreise ins 24. Jahrhundert zwingt – nur seine neue Freundin Choco kann ihm helfen, wieder nach "Universal Land" zurückzukehren.

b... Neo Geo: Im zweiten Teil zwingt er Crash in einen kniffligen Zweikampf mit Steinzeit-Echsen und gefährlichen Dinosauriern.

c... Neo Cortex: Bei allen drei Crash-Episoden fungiert dieser verrückte Professor als mies gelaunter Bösewicht – nur gut, daß Crashs Schwester Coco beim dritten Teil mit von der Partie ist!

10. Electronic Arts ist der unangefochtene Sportspiel-Experte. Besonders die FIFA-Serie ist Referenz in Sachen Bildschirm-Gekicke. In letzter Zeit erschien...



a... neben den regulären Teilen "FIFA 98" und "FIFA 99" auch das Spiel zur Fußball-WM namens "Frankreich 98", bei dem über 100 Europa-Ligen und der Uefa-Cup spielbar waren.

b... mit "Frankreich 98" und "FIFA 99" vorerst die beiden letzten Teile der Serie, da die FIFA-Lizenz abgelaufen ist und über die Fortsetzung des Deals in Kürze neu verhandelt wird.

c... mit "FIFA 99" der aktuellste Teil der Serie für Playstation und (demnächst) Nintendo 64 – im Gegensatz zu "Frankreich 98" mit verbesserter Torwart-Intelligenz und dezent flotterer Grafikroutine.

DIE RICHTIGEN ANTWORTEN

KAPITEL 1: "OLDIES"	KAPITEL 2: "KONSOLEN"	KAPITEL 3: "SPIELE"
1C-	1C-	1C-
2B-	2B-	2C-
3A-	3A-	3C-
4B-	4C-	4C-
5C-	5B-	5B-
6B-	6C-	6A-
7C-	7A-	7B-
8A-	8B-	8B-
9B-	9A-	9C-
10A-	10C-	10C-

PUNKTE "OLDIES" (MAX 10) X1 = (MAX 10)
PUNKTE "KONSOLEN" (MAX 10) X2 = (MAX 20)
PUNKTE "SPIELE" (MAX 10) X3 = (MAX 30)

GESAMTPUNKTZAHL = (MAX 60)

Von amateurhaft bis olympiareif

DIE "SPIELE TYPEN 1999"!

0 -10 PUNKTE

Selbst elementare Grundbegriffe der Videospiele-Welt sind Dir ein Rätsel – Pads hältst Du für Knieschoner, und Multitaps suchst Du erst mal im Baumarkt. Doch Interesse an Spielen ist vorhanden: Immerhin kennst Du "Pac-Man" aus Zeitschriften, erste Kontakte mit "Mario" und "Crash" in der Fernsehwerbung waren positiv. Jetzt mußt Du nur noch lernen, daß diese Helden auch springen können und "Tetris 4D" kein neuer Multivitamin-Drink ist!



Der Laie (Homo Nullcapitus)

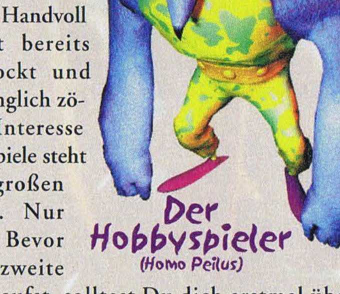
11-20 PUNKTE

Deine Begeisterung für Spiele in allen Ehren, aber allzuviel Ahnung von Konsolen & Co. hast Du noch nicht: Schließlich ist ein wenig Zocken im Kaufhaus und das sporadische Lesen von Zeitschriften am Kiosk noch kein Fachwissen. Aber keine Angst: Sobald Du Dein erstes Spiel bis zum Finale durchgespielt hast und weißt, daß RGB nichts mit dem "Russischen Gewerkschafts-Bund" zu tun hat, wiederhole den Test – dann hast Du hoffentlich mehr Durchblick...

Der Anfänger (Homo Reset)

21-30 PUNKTE

Playstation oder Nintendo 64 stehen daheim, eine Handvoll Spiele ist bereits durchgezockt und Dein anfänglich zögerliches Interesse für Videospiele steht vor dem großen Ausbruch. Nur Geduld! Bevor Du die zweite Konsole kaufst, solltest Du dich erstmal über Importsperren, Hardware-Sets und Zubehör informieren; sonst kann es vorkommen, daß Du aus lauter Frust bald wieder mit Bauklötzchen spielst! Ansonsten herzlichen Glückwunsch zum (offensichtlich) neuen Hobby!



Der Hobbyspieler (Homo Peilus)

31-40 PUNKTE

Ob alte Kamellen oder aktuelle PAL-Neuheit – Du hast die volle Übersicht was läuft! Vor Hardware-Umbauten und Japan-Importen schreckst Du aber zurück; auch wenn's um neue Konsolen geht, wartest Du lieber ab. Dennoch schlummert in Dir eine Begabung zum MAN!AC – es ist nur eine Frage der Zeit, bis sich dieser Spieletrieb endlich durchsetzt und Du zum bewunderten Spiele-As mutierst. Falls Du dich in Punkto Aktualität und Vielfalt steigern möchtest, stehen Dir dazu mit MAN!AC alle Wege offen – Videospielen ist viel mehr als sich nur eine einzige Konsole unter den Fernseher zu stellen.

Der Solo-Spieler

41-47 PUNKTE

Je mehr Konsolen um den Fernseher gruppiert sind, desto besser, denn jede Menge Hardware ist der beste Garant, kein Topspiel zu verpassen. Deshalb nutzt Du alle Wege, um Software und Konsolen-Infos zu ergattern: Morgens im Internet beim MAN!AC-Forum gepostet, mittags meterweise Testberichte gelesen und abends per Email in Japan und den USA Spiele bestellt. Natürlich nutzt Du die Ladenöffnungszeit bis acht, um noch einige deutsche PAL-Spiele zu kaufen – gezockt wird dann bis um halb drei. Dennoch bist Du stets auf der Suche nach Informationen und überlegst, wie Du Deine MAN!AC-Sammlung (seit 1995 komplett!) vervollständigen könntest.

Der Multi-Konsolen-Fan (Homo Importus)

48-55 PUNKTE

Auf dem Weg zum Spiele-Papst: Als angehender Perfektionist bist Du krampfhaft dabei, Deine lückenhafte Software-Sammlung (nur 36 Konsolen) aufzufüllen – hier noch ein "Splatterhouse 3", dort ein "Klax", und außerdem benötigst Du noch einen RGB-Umbau mit Color-Booster für Deine PC-Engine. Nebenbei studierst Du Scart-Belegungen und sammelst rare Spiele-Bücher aus Japan. Lediglich was die Gründerzeit Deines Hobbies betrifft, trägt Deine Weste noch dunkle Flecken – dabei gab's bereits in den achtziger Jahren die tollsten Konsolen und jede Menge denkwürdige Spiele...

Der Superprofi (Homo Consolus)

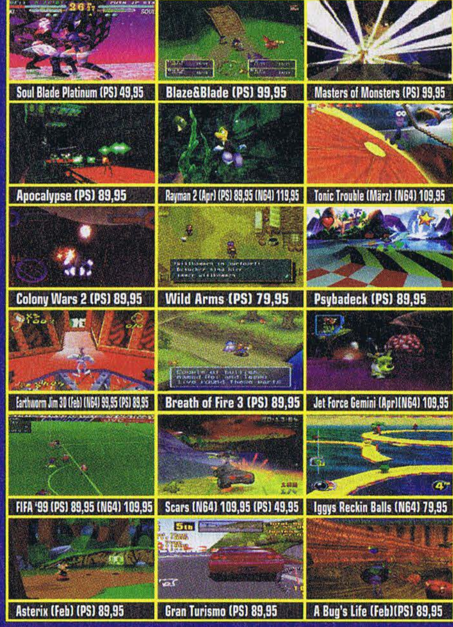
56-60 PUNKTE

Langjähriger MAN!AC-Konsum, Spiele-Leidenschaft und viel Platz zuhause machen's möglich: Du bist der King im Spiele-Ring. Von "Pong" bis "Sega Rally 2" hast Du alles, was digital und spielbar ist – und zitierst selbst im Schlaf jedes Detail über Hard- und Software, von Atari bis "Zaxxon". Auf 160 Kubikmetern tummeln sich Konsolen aus der ganzen Welt wie Microvision, Vectrex, Engine GT und Dreamcast, den Achtfach-Scartumschalter betätigst Du öfter als die Kühlschranktür. Bis auf die nächste MAN!AC gibt es wenig, was Dich aus der Reserve lockt – außer der Tatsache, daß Deine Wohnung bald rammelvoll ist und im nächsten Jahr tolle Konsolen wie die Playstation 2000 kommen...

Der MAN!AC (Homo Hardcore)

*E3N-AWARD: AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.




Soul Blade Platinum (PS) 49,95 | Blaze&Blade (PS) 99,95 | Masters of Monsters (PS) 99,95
Apocalypse (PS) 89,95 | Rayman 2 (Apr) (PS) 89,95 (N64) 119,95 | Tonic Trouble (März) (N64) 109,95
Colony Wars 2 (PS) 89,95 | Wild Arms (PS) 79,95 | Psybadeck (PS) 89,95
Earthworm Jim 3D (Feb) (N64) 99,95 (PS) 89,95 | Breath of Fire 3 (PS) 89,95 | Jet Force Gemini (Apr)(N64) 109,95
FIFA '99 (PS) 89,95 (N64) 109,95 | Scars (N64) 109,95 (PS) 49,95 | Iggys Reckin Balls (N64) 79,95
Asterix (Feb) (PS) 89,95 | Gran Turismo (PS) 89,95 | A Bug's Life (Feb)(PS) 89,95


Granstream Saga (Feb)(PS) 79,95 | Wipeout (N64) 129,95 | V-Rally (N64) 99,95 (PS-Plat) 49,95
All Star Tennis 99 (PS) 89,95 (N64) 99,95 | Wild Nines Spec.Ed. (PS) 69,95 | G-Police 2 (März)(PS) 99,95
Formel 1 '98 (PS) 99,95 | WCW vs NWO:Thunder (PS)(Feb) 89,95 | KKND (März) (PS) 89,95

SPACE BEAMER - Der Hit aus den USA

Strahlung absolut ungefährlich dank spez. Infrarot-Technik

SPACE BASIC SET (1 LASER, 1 WESTE)	59,95
SPACE ROBO SET (1 LASER, 1 ROBO)	79,95
SPACE TEAM SET (2 LASER, 2 WESTEN)	99,95



SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK



PLAYSTATION

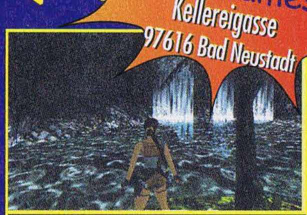
SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK	239,-
CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN	19,95
CONTROL PAD ORIG.(VER. FARBEN)	29,95
CONTR.PAD DUAL SHOCK ORIG.	59,95
CONTROL PAD DUAL SHOCK	39,95
CONTROLLER-VERLÄNGERUNG (FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)	19,95
ORIG SONY CD-CASE	29,95
PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE	9,95
ORIG PLAYSTATION T-SHIRT	29,95
GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL	84,95
CHEATMASTER - BLAZE	29,95
EQUALIZER - SCHUMMELMODUL	69,95
X-PLODER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE	84,95
X-PLODER PROFESSIONAL	134,95
RGB-KABEL (G-CON-, AV-ANSCHL.)	19,95
LENKRAD JORDAN GP (INKL. PED.)	129,95
LENKRAD RUMBLE FORCE WHEEL	149,95
JOYSTICK DOMINATOR	69,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.)	59,95
PISTOLE ERAZER (G-CON KOMPAT.)	69,95
MEM.CARD 15 BL.-ORIG.(VER.FAR.)	29,95


METAL GEAR SOLID (PS) (FEB) 99,95

MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1)	29,95
MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1)	44,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS	44,95
MEMORY CARD 720 BLOCKS	64,95
MOUSE LOW BUDGET	34,95
MULTI TAP LOW BUDGET	49,95
360	89,95
5TH ELEMENT	89,95
A BUGS LIFE (FEB)	89,95
ABE'S EXODDUS (ODDWORLD 2)	79,95
ACM 1918 (FEB)	89,95
ACTUA NHL HOCKEY '99	79,95
ACTUA SOCCER 3 (O. BIERHOFF)	79,95
AKUJI THE HEARTLESS (FEB)	99,95
ALL STAR TENNIS '99	89,95
ALUNDRA	89,95
AMERICAN DEERHUNTER	89,95
APOCALYPSE	89,95
ASTERIX (FEB)	89,95
ASTEROIDS 3D	69,95
ATLANTIS	89,95
AZURE DREAMS	89,95
BATMAN UND ROBIN	84,95
BIG AIR (FEB)	89,95
BIO FREAKS	79,95
BLASTO	79,95
BLAZE 'N' BLADE	99,95
BLOOD LINES (FEB)	79,95
B-MOVIE	89,95


RACING SIMULATION 2 (MÄRZ) (PS) 89,95 (N64) 119,95

BOX CHAMPIONS - K. OUT KINGS	89,95
BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL ED.	99,95
BREATH OF FIRE 3	89,95
BRUNSWICK BOWLING	89,95
BUST A GROOVE	89,95
BUST A MOVE 4 (FEB)	89,95
C3 RACING	84,95
CENTIPEDE	89,95
CHARITY PACK - SPIELESAMMLUNG	94,95
COLIN MCRAE RALLY	89,95
COLONY WARS 2: VENGEANCE	89,95
COMMAND & CONQUER 2	89,95
C&C 2:GEGENSCHLAG	89,95
CONSTRUCTOR	89,95
COOL BOARDERS 3	89,95
CRASH BANDICOOT 3	89,95
DEVIL DICE	79,95


TOMB RAIDER 3 (PS) 99,95

DIABLO	89,95
DODGEM ARENA	84,95
DREAMS	89,95
EARTHWORM JIM 3D (FEB)	89,95
FELONY 11-79	99,95


Cool Boarders 3 89,95 | WCW vs NWO Revenge (N64) 129,95
Populous (März) (PS) 89,95 | NHL 99 (PS) 89,95 (N64) 109,95

FIFA '99	89,95
FINAL FANTASY VII	99,95
FORMEL 1 '98	99,95


AKUJI THE HEARTLESS 99,95

FUTURE COP - LAPD 2100	89,95
G-POLICE 2 (MÄRZ)	99,95
GLOBAL DOMINATION	89,95
GOLF PRO	94,95
GRANDSTREAM SAGA (FEB)	79,95
GRAN TURISMO	89,95
HEART OF DARKNESS	89,95
HUGO 1	89,95
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO '98	89,95
INVASION	89,95
KENSAI - SACRED FIST (FEB)	89,95

Theo Kranz Versand magazin — Sommer / Herbst 1998

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN SOGAR PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. FORDERN SIE UNSER NEUES, KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN!) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) AN!

DEALER AGAINST



WWW.LOGON.DE/KRANZ

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINES
09 31 / 57 16 01
0180 52 11 844

Titel	Preis
KKND	89,95
LEGEND	89,95
LIBERO GRANDE	89,95
MASTER OF MONSTERS (MÄRZ)	99,95
MEDIEVIL	89,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE	89,95
MEGA MAN LEGENDS	79,95
MEN IN BLACK	89,95

Abe's Exoddus (PS) 79,95 — Monkey Hero (PS) 89,95 — TOCA Touring Car 2 (PS) 89,95 — Crash Bandicoot 3 (PS) 89,95

Titel	Preis
VIRUS	89,95
WCW VS. NWO: THUNDER (FEB)	89,95
WILD ARMS	79,95
WILD NINE'S SPECIAL EDITION (SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)	69,95
WORLD LEAGUE BASKETBALL	89,95
WWF WARZONE	79,95
X-GAMES PRO BOARDER (FEB)	89,95
X-MEN VS. STREETFIGHTER	84,95
ZERO DEVIDE 2	79,95

NINTENDO 64
MARIO PAK KOMPLETT-SET
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD,
AV-KABEL + AV-SCART-ADAPTER
+ SUPERMARIO 64
244,-

Titel	Preis
METAL GEAR SOLID (FEB)	99,95
METAL GEAR SOLID PREM.PAK(FEB)	159,95
MONKEY HERO (FEB)	89,95
MOTO RACER 2	89,89
MR. DOMINO	79,95
MUSIC: MUSIC CREATION	89,95
NASCAR '99	89,95
NBA LIVE '99	89,95
NEED FOR SPEED 3	89,95
NFL BLITZ	89,95
NFL EXTREME	89,95
NHL '99	89,95
NINJA - SHADOW OF DARKNESS	89,95
O.D.T.	89,95
PERIHELIAN	89,95
PET IN TV - TAMAGOTCHILIKE	79,95



Bomberman Hero (N64) 99,95 — Rogue Squadron (N64) 109,95 — Body Harvest (N64) 94,95 — Buck Bumble (N64) 99,95

Titel	Preis
POINT BLANK 79,95 - (MIT GUN)	154,95
POOL SHARK - ACTUA POOL	89,95
POPOULOS-THE 3RD COMING (FEB)	89,95
POY POY 2 (FEB)	79,95
PREMIER MANAGER '99	79,95
PRO 18: WORLD T.GOLF (MÄRZ)	89,95
PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A	94,95
PSYBADECK	89,95



CASTLEVANIA 3D (APR) (N64) 139,95

Titel	Preis
RACING SIMULATION 2 (FEB)	89,95
RATS ATTACK (MÄRZ)	89,95
RAYMAN 2 (MÄRZ)	89,95
RC STUNT COPTER (MÄRZ)	89,95
RIDGE RACER 4 (APRIL)	99,95
RIVAL SCHOOL	79,95
ROGUE TRIP	89,95
ROLLCAGE (MÄRZ)	89,95
RUGRATS (FEB)	89,95
RUNNING WILD (FEB)	79,95
SAN FRANCISCO RUSH 2	79,95
SENSIBLE SOCCER 2000	79,95
SENTINEL RETURNS	89,95
SILENT HILL (MÄRZ)	89,95
SMALL SOLDIERS	89,95
SPACE STATION	54,95
SPORTS CAR GT (MÄRZ)	89,95
SPYRO THE DRAGON	89,95
STREET SKATER (FEB)	89,95
SUPER POCKET FIGHTER	79,95
T'AI FU (FEB)	89,95
TEKKEN 3	99,95
TENCHU	89,95
TEST DRIVE 5	89,95
THE UNHOLY WAR	79,95
THEME HOSPITAL	89,95
TIGER WOODS PGA TOUR '99	89,95
TOCA TOURING CAR 2	89,95
TOMB RAIDER 2	89,95
TOMB RAIDER 3	99,95
TUNGUSKA (FEB)	79,95
UBIK (FEB)	99,95
VICTORY BOXING 2	79,95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX 0931/571602

Nintendo 64

Titel	Preis
MARIO KOMPLETT PAK	244,-
NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64	
ANTENNENKABEL	24,95
ANTENNENKABEL ORIG.	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL (GRAU,GRÜN,GELB,ROT,BLAU,SCHWARZ)	54,95
EXPANSION PAK ORIG.	64,95
CONTR.PAD JOYTECH 64 PLUS	49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH	14,95
LENKRAD GAMESTER LX4	129,95
MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	39,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK	34,95
RUMBLE PAK JOYTECH	19,95
1080° SNOWBOARDING	89,95
ALL STAR TENNIS '99	99,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
BIO FREAKS	119,95
BODY HARVEST	94,95
BOMBERMAN HERO	89,95
BUCK BUMBLE	99,95
BUST A MOVE 3	99,95
CASTLEVANIA 3D (APRIL)	139,95
CENTRE COURT TENNIS	124,95
CHARLIES BLAST TERRIT. (MRZ)	89,95
CRUISIN' WORLD	89,95
DIDDY KONG RACING	89,95
EARTHWORM JIM 3D (FEB)	99,95
EXTREME G 2	99,95



Top Gear Overdrive (N64) 109,95 — Space Station (N64) 119,95 — Holy Magic Century (N64) 139,95 — Extreme G 2 (N64) 99,95

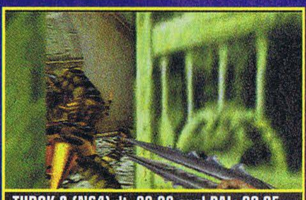
Titel	Preis
F1 WORLD GRAND PRIX	89,95
FRANKREICH '98 - FUßB-WM (SVR)	64,95
FIFA '99 (MÄRZ)	109,95
FORSAKEN	119,95
F-ZERO X	89,95
G.A.S.P.	99,95
GEX 64 (GEX 2) (FEB)	109,95
GLOVER	89,95
GOEMON 2 (MÄRZ)	129,95
GT 64 CHAMPIONS. EDITION	99,95
HOLY MAGIC CENTURY	129,95
IGGY'S RECKING BALLS	79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	89,95
JET FORCE GEMINI (APRIL)	109,95
LYLAT WARS	89,95
MADDEN NFL '99 (SVR)	99,95
MARIO KART 64	89,95
MARIO PARTY (MÄRZ)	89,95
MICRO MACHINES 64 (FEB)	129,95
MISSION IMPOSSIBLE	99,95
NASCAR '99	109,95
NBA JAM '99	94,95
NBA LIVE '99	109,95
NFL BLITZ	109,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99	94,95
NHL '99	109,95



ZELDA 64 (N64) 109,95

F1 World GP (N64) 89,95 — Banjo Kazooie (N64) 89,95

Titel	Preis
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99	94,95
RACING SIMULATION 2 (MRZ)	119,95
RAKUGA KIDS	129,95
RAT ATTACK (FEB)	129,95
RAYMAN 2 (MÄRZ)	119,95
SCARS	109,95
SHADOWGATE 64 (MÄRZ)	129,95
SNOWBOARD KIDS 2 (FEB) 89,95	
SPACE RACE (APRIL)	109,95
SPACE STATION-SILIKON VAL.	94,95
STARSHOT (SPACE CIRCUS)	109,95
STAR WARS-ROGUE SQUADR.	109,95
SUPER MARIO 64	89,95
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
TONIC TROUBLE (ED) (MÄRZ)	109,95
TOP GEAR OVERDRIVE	109,95
TUROK 2 - DEUTSCH	88,88
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERSION	99,95
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	109,95
VIRTUAL POOL (FEB)	109,95
V-RALLY	99,95
WAIALAE COUNT.CL.GOLF (SVR)	119,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98	129,95
WCW VS. NWO: REVENGE	129,95
WETRIX	109,95
WIPEOUT 64	129,95
WWF WARZONE - RAW IS WAR	99,95
YOSHI'S STORY	89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY	24,80



TUROK 2 (N64) dt. 88,88 engl PAL: 99,95

Titel	Preis
ZELDA: OCARINA OF TIME	109,95
SPIELEBERATER ZELDA 64	24,80
ZELDA 64 - LIMITED EDITION	179,95
ZELDA 64 - SPECIAL EDITION	139,95

GAME BOY COLOR
RECHTZEITIG VORBESTELLEN!

Titel	Preis
GAME BOY COLOR	139,-
GAME BOY COLOR CLEAR PURPLE	139,-
BUGS BUNNY & LOLA (JAN)	54,95
CONKER'S POCKET TALES	44,95
GAME & WATCH GALLERY 2	44,95
GEX 3D (JAN)	64,95
HARVEST MOON	59,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 2 (JAN)	64,95
MEN IN BLACK (JAN)	64,95
NBA JAM '99 (JAN)	64,95
NFL BLITZ	64,95
POCKET BOMBERMAN	44,95
POWER QUEST	59,95
ROGRATS (FEB)	64,95
QUEST FOR CAMELOT	59,95
RAMPAGE WORLD TOUR	64,95
SHANGHAI POCKET	64,95
STAR WARS: YODA STORIES (FEB)	64,95
TETRIS DELUXE	44,95
TUROK 2	64,95
TWEETY & SYLVESTER	54,95
V-RALLY (FEB)	64,95

Sega Saturn

Titel	Preis
SEGA SATURN MEGA ACTION SET GRUNDGERÄT + BLAM MACHINEH. + NBA LIVE '98 + SHELLSHOCK + THUNDERHAWK 2	333,-
CONTROL PAD ORIG.	44,95
INFRAROT-PAD 2 STCK ORIG	59,95
LENKRAD ARCADE RACER	59,95
6-PLAYER-ADAPTER	19,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	39,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	64,95
BURNING RANGERS	89,95
DEEP FEAR	89,95
NHL ALLSTAR HOCKEY 98	79,95
PANZER DRAG. SAGA - 4 CD'S	89,95
RIVEN - MYST 2	89,95
SEGA TOURING CAR	89,95
SHINING FORCE 3	89,95
SONIC JAM.	89,95
STREETFIGHTER COLLECTION	84,95
WORLD LEAGUE SOCCER	89,95





Shining Force 3 (SA) 89,95 — Deep Fear (SA) 89,95

DREAMCAST kommt

Rufen Sie bei Interesse unsere Dreamcast-Hotline unter Telefon 0931/3545223 an!



SCHNÄPPCHEN MARKT
nur solange Vorrat reicht

Playstation

Titel	Preis
ABE'S ODDYSEE - PLATINUM	49,95
ACTUA ICE-HOCKEY	49,95
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	44,95
BUST A MOVE 2 - PLATINUM	49,95
CHILL	44,95
COMMAND & CONQUER - PLAT.	44,95
CRASH BANDICOOT - PLAT.	49,95
CRIME KILLER	49,95
CROC - PLATINUM	44,95
DESTRUCTION DERBY 2 - PLAT.	49,95
FORMEL 1 - PLATINUM	49,95
FORSAKEN	49,95
G-POLICE PLATINUM (MÄRZ)	49,95
GRAN THEFT AUTO - PLAT.	49,95
HERCULES - PLATINUM	49,95
INT.SUPERSTAR SOC.PRO-PT.	49,95
JURASSIC PARK - PLATINUM	49,95
MICRO MACHINES V3 - PLAT.	49,95
MICKEY'S WILD ADVENTURE - PT	
INKL. CD-CASE (SVR)	49,95
PANDEMONIUM - PLAT.	49,95
PORSCHE CHALLENGE - PT.	49,95
R-TYPES	74,95
RAYMAN - PLATINUM	44,95
RESIDENT EVIL - PLATINUM	44,95
RIDGE RACER REVOLUT. - PT.	49,95
ROAD RASH - PLATINUM	44,95
S.C.A.R.S.	49,95
SHADOW GUNNER	49,95
SOUL BLADE - PLATINUM	49,95
SOVIET STRIKE - PLATINUM	49,95
SUPER MATCH SOCCER	49,95
TEKKEN 2 - PLATINUM	49,95
TOCA TOURING CAR - PLAT.	44,95
TOMB RAIDER - PLATINUM	49,95
TRUE PINBALL - PLATINUM	49,95
V-RALLY - PLATINUM	49,95
WILD NINE'S - SPECIAL ED.	69,95
WIPEOUT 2097 - PLATINUM	49,95
WORMS - PLATINUM	49,95
X-MEN CHILDREN O.T. ATOM	44,95

Nintendo 64

Titel	Preis
BODY HARVEST	94,95
EXTREME G INKL. MUSIK-CD	49,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM	69,95
G.A.S.P.	99,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	79,95
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	49,95
NAGANO WINTER OLYMPICS	89,95
NBA PRO '98	89,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '98	49,95
OLYMPIC HOCKEY '98	89,95
SILIKON VALLEY - SPACE STAT.	94,95

Spitzenspiele- fast geschenkt
nur solange Vorrat reicht

Titel	Preis
BLAM MACHINEHEAD (SA)	19,95
BLAZING DRAGONS (SA)	19,95
CHAOS CONTROL (SA)	4,95
D (SA)	9,95
KRAZY IVAN (SA)	14,95
NBA LIVE 98 (SA)	14,95
NHL POWERPLAY (SA)	19,95
OLYMPIC SOCCER (SA)	9,95
PARODIUS DELUXE (SA)	14,95
SHELLSHOCK (SA)	24,95
STARFIGHTER 3000 (SA)	9,95
THUNDERHAWK 2 (SA)	14,95

Die Artikel aus diesem Kasten werden bei "portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie "portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE
FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049/85 17 37 77
1DM 7,5 ÖS, PORTO 6,90 DM ZZGL NN-GEB.

Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr; UPS DM 6,- zzgl. NN-Gebühr. Bei Vorkasse (nur Euroschecks) DM 4,-; Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Bundle-Artikel gelten als 1 Artikel.



Ängstlich flüchtet Ihr vor dem wütenden Killerwal: Wer herumtrödelt, bekommt nasse Füße oder landet im Magen des Ungetüms!



Relaxte Angelsequenzen sorgen für Ruhepausen: Oben wirft Big die Rute aus, unten hat bereits ein Fisch angebissen.



Sonic Adventure

Während sich in den Tagen von 8- und 16-Bit-Konsolen Segas Sonic verbissen mit Mario um den Jump'n'Run-Thron balgte, wurde es auf den Next-Generation-Konsolen ruhig um den blitzschnellen Igel. Auf dem Saturn konnte der blaue Flitzer mit mittelmäßigen Titeln wie "Sonic R" und „Sonic Jam“ nur Hardcore-Fans begeistern. Oder hat das spurtstarke Stacheltier nur auf die rechte Hardware gewartet?

Drei Wochen nach dem Dreamcast-Launch startet Segas Hüpfgeschoß sein 3D-Comeback und entfacht damit erneut den kalten Krieg zwischen Mario-Jüngern und Sonic-Fanatikern. Die unterschiedlichen Spielansätze spalten seit jeher die Videospielgemeinde: Während Mario-Anhänger kleinlich jede versteckte Münze im Level einsammeln, sprinten Sonic-Raser mit 200 km/h durch weitläufige Szenarien und achten kaum auf die verstreuten Goldringe.

Wie in den Vorgängern strebt der finstere Dr. Eggman (im Westen: Dr. Robotnik) nach der Weltmacht: Das Glibber-Monster Chaos soll ihm den nötigen Respekt verschaffen, doch nur mit Hilfe der sieben Chaos-Kristalle transformiert das Baby-Ungeheuer in seine apokalyptische Gestalt.

Um dem Finsterling das Fürchten zu lehren hat der flinke Sonic mit seiner Rollattacke gleich fünf Kollegen zum Abenteuer mitgebracht: Fuchs Tails nützt seine zwei Schwänze als Rotorblätter und fliegt damit auf entlegene Felsvorsprünge, er teilt aber auch Wirbelhiebe aus. Rotschopf Knuckels segelt von hochgelegenen Absprungplätzen im Gleitflug über die Levels und erklimmt mit seinen



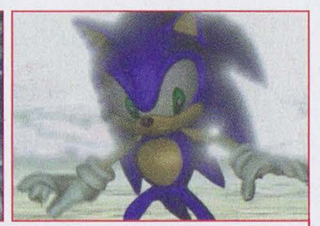
Während Ihr auf der Wüstenabfahrt durch Bonustore düst, bäumen sich im Hintergrund riesige Sandwürmer auf.

Kletterkrallen jedes Hindernis. Sonics putzige Igelfreundin Amy Rose stampft mit ihrem Herzchenhammer jeden Gegner in den Boden und muß laufend vor verliebten Freiern flüchten. Einer davon ist der Roboter E-102, der sich mit Laser und Flugbooster zum Kampf stellt. Die Katze Big interessiert sich nur für die Angelkunst und fischt an den schönsten Weihern der Sonic-Welt nach schmackhaften Renken und Eisfischen. Habt Ihr das Abenteuer mit jedem Helden durchgespielt, stellt sich der geheime Super Sonic dem finalen Kampf gegen Chaos. Alle Helden marschieren dabei durch die gleiche Oberwelt (Großstadt, Ruinen, Technodrom und Inka-Dschungel), doch nur wenige Levels überschneiden sich: Die unterschiedlichen Geschichten und Missionen lassen das Abenteuer wie sieben komplett verschiedene Spiele erscheinen. Sonic stellt sich der direkten Konfrontation mit Eggman, um seine Freundin Amy zu befreien, Tails sprintet die meisten

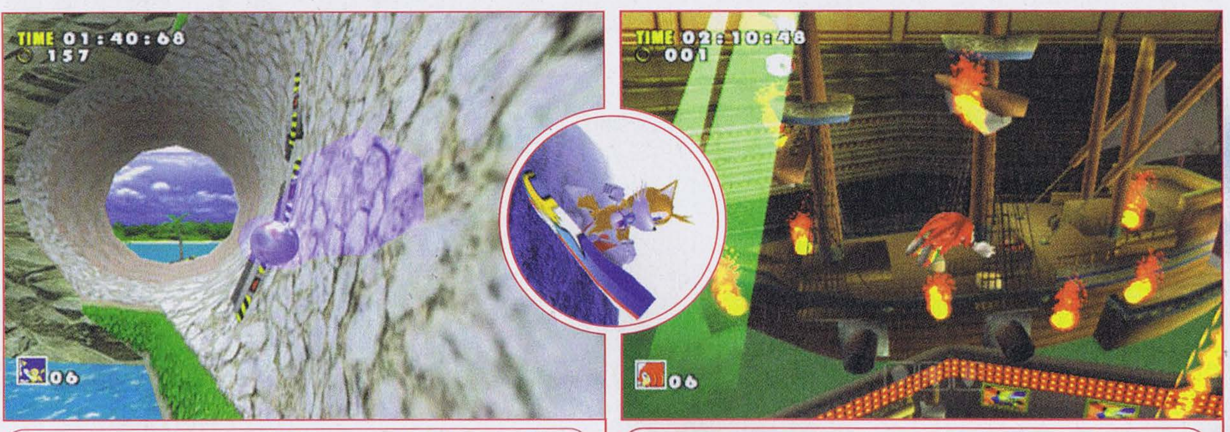
Never look back: Auf dem Snowboard flüchtet Ihr vor einer reißenden Lawine.

Levels mit Sonic um die Wette und duelliert sich mit seinem Doppeldecker mit den Eggman-Düsenjets. Knuckels beginnt sein Abenteuer auf seiner schwebenden Heimatinsel, deren magischer Kristall von Eggman gestohlen wird. Amy findet sich in den Kerkern von Eggman wieder und plant eine Flucht aus der Technofestung, Roboter E-102



Die brillanten FMV-Sequenzen überraschen Euch nur an ausgesuchten Stellen: Meist erzählen die aufwendig in Szene gesetzten Animationen die Geschichte Eurer Helden.



Kein Geschwindigkeitslimit: Wie ein Kugelblitz schießt Sonic durch Loopings, Steilwandkurven und Röhren.

Eifrige Diamantensuche im Casino: Das gewaltige Piratenschiff macht nur ein Zehntel der Spielattraktionen in diesem Level aus.

beginnt als Kampfdrone von Eggman und schlägt sich später auf die Seite der Igel-Clique. Um den nächsten Level zu erreichen, löst Ihr in der Oberwelt Schalterrätsel oder sucht eine Lokalität, die bei Betreten die Story animiert weiterführt: Wegen der japanischen Bildschirmtexte helfen Euch die Tips der Passanten leider nicht weiter. Trotzdem bleibt Ihr nirgendwo hängen, da Ihr schon nach dem ersten Level die Alternativstory von Tails wählen könnt und so mit einem der Helden immer weiter kommt.

Angesichts des rasanten Spielablaufs von „Sonic Adventure" sehen selbst Rennspiele lahm aus: Mit einem Affenzahn kugelt, gleitet und flattert Ihr durch die riesigen Labyrinthe und sammelt fleißig Goldringe. Nach alter Tradition gibt's für 100 Stück ein Bonusleben, die Ringe fungieren gleichzeitig als Energievorrat. Vereinzelt warten auch zeitlich begrenzte Extras wie Sprintschuhe auf Euch, permanente Extras wie Kampftalismann und Schwimmreifen findet Ihr nur in der Oberwelt. Per Flipperbumper schießt Ihr Euch kreuz und quer durch die Levels, Transporter, Aufzüge, Raketen und Windkanäle befördern Euch auf entlegene Plattformen. Gummibänder schleudern Euch von Bande zu Bande, massig Geheimgänge und versteckte Schatzkammern versorgen Euch mit Bonuskrimskrams und dienen bei Zeitmangel auch als Abkürzungen. In den Highspeed-Abschnitten katapultieren Euch Beschleunigungsfelder durch Loopings und über Sprungschanzen, daß Ihr teilweise nicht mehr wißt, ob Ihr den Igel überhaupt noch lenkt. Wie in "Mario 64" könnt Ihr jede Welt mit drei verschiedenen Missionszielen durchspielen: Via Diamantenradar sucht Ihr versteckte Kristallstücke, als Tails sprintet Ihr mit Sonic um die Wette und nützt Eure Flugtalente, um den Raser doch noch zu überholen. Tierliebe Spieler befreien alle gefangenen Vögel und Pinguine eines Levels, Zeitlimit und Ringlimit locken Jäger und Sammler. Für

OLLI
ナカヨシ
HP13/13

Menüpunkt 1: Hier überprüft Ihr Energie und Eigenschaften des Helden.

ムラサキノミ
キイロイミ
ムラサキノミ

Menüpunkt 2: Füttert Euren Schützling mit Früchten und Kräutern!



Menüpunkt 8: Hier kontrolliert Ihr den zurückgelegten Weg in Metern.

Damit Ihr Euch in den japanischen Menüs zurechtfindet, haben wir die neben dem Memory-Spiel wichtigsten Menüpunkte abgebildet: Die übrigen Menüs betreffen sekundäre Funktionen wie die Sound-Einstellung.

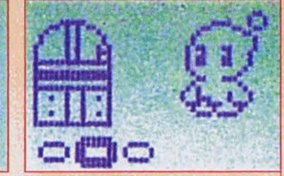
SONIC FÜR UNTERWEGS

Das VMS als Brutkasten

Wer auch in der U-Bahn oder heimlich unter der Schulbank nicht von "Sonic Adventure" lassen kann, der sucht sich in der Oberwelt eines der gut versteckten Monstereier: Mit einem kräftigen Hieb wird die Schale geknackt und es entschlüpft ein putziges Blasenwesen. Tragt es nun in Euer Hotelzimmer (Aufzug) und werft den Hosenmatz in den VMS-Automaten: Nach wenigen Sekunden findet Ihr das Pummelchen auf dem Display Eurer Memory Card wieder und das Abenteuer kann beginnen.

Nachdem Ihr die Spieloption Eures VMS (Spielkartensymbol) angewählt habt, beginnt Euer Schützling seinen Marsch durch fünf von 15 Levels (Wegkreuzungen) zu je 3600 Schritten Länge. Mit dem A-Knopf gelangt Ihr ins Hauptmenü: Laßt Euch von den japanischen Schriftzeichen (10 Menüpunkte) nicht abschrecken, die Bedienung ist kinderleicht. Zu Beginn wählt Ihr die unterste Option, um Eurem Helden einen Namen zu schenken: Ganz unten im Schriftsatz findet Ihr das Alphabet.

Zurück im Hauptmenü überprüft Ihr mit dem ersten Menüpunkt Lebensenergie und Eigenschaften (Stärke, Geschicklichkeit) Eures Schützlings. Bei Spielbeginn ist das Pummelchen etwas geschwächt, Ihr müßt ihm also Futter beschaffen. Statt einem Glücksspiel erwartet Euch hierfür beim dritten Menüpunkt ein Memory-Spiel: Findet die zusammengehörigen Früchte und ein Apfel oder eine Birne ist Euer. Mit dem zweiten Menüpunkt füttert Ihr nun Euer Monsterbaby, Ihr dürft gewonnene Schätze aber auch bunkern. Mit dem laufenden Verzehr von Früchten steigen auch die Eigenschaftswerte Eures Helden. Im Gegensatz zu einem Tamagotchi setzt Euer Held seinen Marsch nur fort, solange das VMS eingeschaltet ist. Das ist auch gut so, denn Euer schusseliges Monster benötigt laufend Hilfe: Stolpert es, müßt Ihr ihm aufhelfen, verfangen im kindlichen Spiel führt ihn ein mahnendes Wort wieder auf den rechten Pfad. Auch andere Gefahren drohen: Kampflustige Monster fallen Euren Schützling an, nur wenn Ihr im rechten Augenblick den A-Knopf drückt gelingt Euch eine eiserne Rechte. Mit aufgemotzten Eigenschaftswerten ist der Kampf auch für Anfänger kein Problem. Betreut einer Eurer Kumpels ebenfalls ein VMS-Monster, stöpselt Ihr die beiden Memory Cards zusammen und laßt die Schützlinge gegeneinander antreten. Mit etwas Glück entdeckt Ihr obendrein Schatzkisten, die mit Heilkräutern und Bonusfrüchten vollgestopft sind. Habt Ihr ein mächtiges Monster herangezüchtet, holt Ihr das Biest wieder aus dem VMS heraus und tragt es in die Sportarena: Hier stellt sich Euer Held den CPU-Kollegen sowie den Schützlingen Eurer Kumpels in vier Disziplinen wie Schwimmen und Rennen.

Spielen und füttern: Links das eingebaute Memory-Spiel, rechts hat Euer Schützling eine Schatzkiste entdeckt.



Im Ballschiebturnier treten bis zu acht Schützlinge Eurer Kumpels gegeneinander an.



Feuer und Flamme für Eggman: Um den Düsenjet außer Gefecht zu setzen, rempelt Ihr ihn dreimal an.

Auf der futuristischen Rennbahn schmiegt Ihr Euch eng an die Ideallinie, um das Zeitlimit nicht zu überschreiten.

andauernde Action sorgen obendrein die bombastischen Special-FX: Auf Holzstegen flüchtet Ihr vor einem Amok laufenden Killerwal, auf der Windinsel saugt Euch ein gigantischer Tornado an, in dessen Auge Ihr von Levelfragment zu Levelfragment hoch in den Himmel hüpft und anschließend wieder auf dem Erdboden landet. Für jedes Missionsziel gibt's ein Sonic-Totem, von denen rund 200 Stück auf Euch warten.

Hinzu kommen die zahlreichen Bonuslevel, die Euch in die Sportwelt entführen: Per Snowboard flüchtet Ihr vor einer Lawine und düst auf der Jagd nach Bonustoren oder im Duell mit Sonic durch Sandwurm-verseuchte Wüsten. An Sprungschanzen beeindruckt Ihr mit gekonnten Spins und Grabs. Mit dem Doppeldecker fliegt Ihr gleich zwei Angriffsflüge auf Dr. Eggmans schwebende Technofestung und duelliert Euch mit Kampfdronen und Geschützen. Im Cybergleiter düst Ihr durch eine futuristische Rennbahn auf der Jagd nach Ringen und Bestzeiten, Fischexperte Big führt Euch zu Angelturnieren.

Natürlich stehen Euch auch Obermotzduelle mit Dr. Eggmans Kampfmaschinen und dem Chaos-Monster auf mehreren Evolutionsstufen bevor: Im Gegensatz zu den rasend schnellen Levels finden die taktischen Kämpfe im beschaulichen Tempo statt. Wartet die schwerfälligen Angriffe der gigantischen Mech-Spinnen und Jets ab und startet anschließend eine Gegenattacke: Auf einem Weiher springt Ihr von Seerose zu Seerose und begrüßt den auftauchenden Chaos mit Wirbelschlägen.

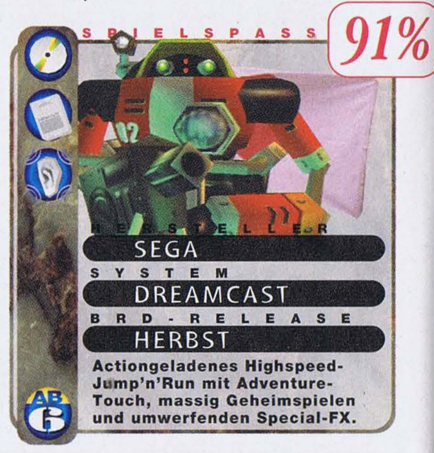
Zwischen den Beinen von Eggmans Kampfroboter weicht Ihr Raketen und Stampfern aus, um dem Metallkoloß im Gegenzug auf die Füße zu treten. Bei all der Action bleibt die Steuerung intuitiv: Nur zwei Feuerknöpfe sind mit Sprung und Attacke belegt, für die übrigen Spezialmanöver wie Fliegen und Gleiten drückt Ihr die Buttons zweimal. Mit den Zeigefingertasten rotiert Ihr die Kamera und zoomt in Schluchten und Gänge nahe an Euren Schützling heran, gelegentlich verfängt sich jedoch die Kamera an Absätzen und Kanten.

"Sonic Adventure" empfängt Euch mit einfachen Aufgaben und steigert die Schwierigkeit langsam mit komplizierten Hüpfparcours, verzwickten Labyrinthen und hektischen Wettrennen: Das Spiel bleibt immer fair, so daß Ihr Stunden in der riesigen Sonic-Welt verbringen könnt, ohne über ein Frusterlebnis zu stolpern. Die riesigen Welten motivieren zum Stöbern, zumal einige der Puzzles bei jedem Anlauf variieren! Unter den zahlreichen Zwischenspielen stechen besonders die ausgeklügelte Angelsimulation und die mobile Monsterbrut heraus, die nicht nur daheim, sondern auch unterwegs für Spannung sorgt.

Wie von der Dreamcasthardware zu erwarten, stecken die Spezialeffekte und die fehlerfreie Polygongrafik jedes andere Jump'n'Run grafisch in die Tasche. Besonders gelungen sind dabei die Lichtspiegelungen und Blendeffekte. Auch die fetzigen Hiphop- und Metalsounds passen hervorragend zum flotten Spielgeschehen und verdienen mein Kritikerlob: Ihr erwischt Euch ständig beim rhythmischen Nicken! *oe*



Im Abendrot sprintet Ihr mit Sonic, Tails und Dr. Eggman um die Wette: Nur wenn Ihr die Atomrakete zuerst erreicht, könnt Ihr Millionen Leben retten.



FLOHHAUS

DER SPEZIALIST FÜR SPIELE AUS ZWEITER HAND

Gebraucht An- und Verkauf und Neuware

Laden + Versand: Marktstraße 9
78054 VS-Schwenningen

NEU Tel. 07720 / 81 25 57
Fax. 07720 / 81 25 59

GEBRAUCHT

SONY PLAYSTATION

	Ankauf	Verkauf
Konsole	100.-	160.-
Abe´s Exoddus	40.-	69.-
Ace Combat 2	30.-	59.-
Alundra	40.-	69.-
Apocalypse	40.-	69.-
Blaze´N´Blade	40.-	69.-
Bomberman World	30.-	59.-
Castlevania	30.-	59.-
Colin Mc Rae Rally	30.-	69.-
Colony Wars 2	40.-	69.-
Command u. Conquer	30.-	59.-
C.u.C.Gegenschlag	40.-	69.-
Constructor	35.-	69.-
Cool Boarders 2	25.-	49.-
Cool Boarders 3	40.-	69.-
CrashBandicoot 2	25.-	59.-
Diablo	30.-	59.-
Dead or Alive	30.-	59.-
Fifa 99	40.-	69.-
Final Fantasy 7	35.-	69.-
Fluid	30.-	59.-
Formel 1 ´98	40.-	69.-
Forsaken	15.-	39.-
Future Cop	35.-	69.-
G.-Police	35.-	65.-
Gran Turismo	35.-	69.-
Heart of Darkness	35.-	69.-
Hugo	40.-	69.-
I.S.S.PRO´98	40.-	69.-
Legend	40.-	69.-
Lemmings	15.-	29.-
Lucky Luke	40.-	69.-
Medievil	40.-	69.-
Moto Racer 2	35.-	69.-
Music	40.-	69.-
Nascar ´99	40.-	69.-
NBA Live 99	40.-	69.-
Need for Speed 3	40.-	69.-
NHL ´99	40.-	69.-
Ninja	40.-	69.-
O.D.T.	40.-	69.-
One	25.-	49.-
Small Soldiers	40.-	69.-
Spyro the Dragon	40.-	69.-
Tekken 3	40.-	69.-
Tenchu	40.-	69.-
Theme Hospital	35.-	69.-
Toca 2	40.-	69.-
Tomb Raider 2	30.-	59.-
Tomb Raider 3	40.-	69.-
Twisted Metal	30.-	59.-
Twisted Metal 2	35.-	69.-
Vergessene Welt	15.-	29.-
Wargames	40.-	69.-
Wild 9	40.-	69.-
Wing Commander 4	30.-	59.-

Playstation Platinum

	Ankauf	Verkauf
Abe´s Oddysee	15.-	29.-
Alien Trilogy	15.-	29.-
Bust a Move	15.-	29.-
Command Conquer	15.-	29.-
Crash Bandicoot	15.-	29.-
Croc	15.-	29.-
Formel 1	15.-	29.-
G.T.A.	15.-	29.-
Hercules	15.-	29.-
Pandemonium	15.-	29.-
Resident Evil	15.-	29.-
V-Rally	15.-	29.-
Worms	15.-	29.-

Gameboy

	Ankauf	Verkauf
Pocket	40.-	69.-
Aladdin	15.-	29.-
König d. Löwen	15.-	29.-
Super Mario 1	10.-	29.-
Super Mario 2	15.-	29.-
Wario Land	15.-	29.-
Wario Land II	20.-	39.-
Donkey Kong Land	15.-	29.-
Donkey Kong Land 2	20.-	39.-
Donkey Kong Land 3	20.-	39.-
V-Rally	20.-	39.-
Gameboy Color	50.-	99.-

Nintendo 64

	Ankauf	Verkauf
Konsole	90.-	140.-
Aero Fighter Assault	40.-	79.-
Banjo Kazooie	40.-	69.-
Bio Freaks	50.-	89.-
Body Harvest	40.-	79.-
Bomberman 64	30.-	59.-
Controller	20.-	39.-
Cruisin World	40.-	69.-
Diddy Kong Racing	35.-	69.-
Extreme G.2.	50.-	79.-
F1 World Grand Prix	40.-	69.-
Fifa ´98	40.-	69.-
F-Zero X	40.-	69.-
Frankreich ´98	40.-	89.-
Fighters Destiny	40.-	89.-
Forsaken	40.-	79.-
Glover	40.-	69.-
GT 64	64.-	69.-
I.S.S. 98	40.-	69.-
Knife Edge	40.-	69.-
Lamborghini	40.-	89.-
Mario Kart	40.-	69.-
M. Card	10.-	29.-
M.R.C.	30.-	69.-
Nagano	40.-	79.-
NBA Live 99	50.-	89.-
Snowboard Kids	40.-	69.-
Star Wars	30.-	69.-
Tetrisphere	40.-	69.-
Yoshi´s Story	40.-	69.-
WCW-Revange	50.-	89.-
WWF Warzone	40.-	79.-

SUPER NINTENDO Gebrauchte Spiele auf Anfrage

Ab 3 Teile Versandkostenfrei

Schnellversand: bis 17.00 Uhr bestellte Ware werden noch am selben Tag abgesendet.
Versandkosten: DM 9.- + Nachnahmegebühr. Für nicht angenommene Waren berechnen wir pauschal DM 20.-
Ankauf bequem per Post **nach** telefonischer Absprache.

Weitere 1000 Artikel auf Lager

Wir führen auch Sega Dreamcast, Saturn und Mega Drive

DREAMCAST DOMAIN

Highnoon am Meeresgrund: Mit Krabben solltet Ihr Euch nicht auf Nahkämpfe einlassen. Zwei Feuerbälle aus der Entfernung – und das Krustentier ist servierfertig.

Bei mehreren Kontrahenten verteilen sich Eure vollständigen Reihen auf die Spielfelder der Kollegen.

Seventh Cross

DC Ungerecht: Die Evolution macht's Euch schwer, Ihr beginnt Euer Dasein als einzelliger Organismus. Zum Glück könnt Ihr Euer Schicksal selbst in die (noch nicht vorhandene) Hand nehmen und die weitere Entwicklung mitbestimmen. Zu Beginn ordnet Ihr sechs farblich unterschiedlichen Proteinen Eigenschaften wie Ausdauer, Angriffs- und Verteidigungsvermögen zu. Merkt Euch die Wahl gut, später bestimmt Ihr damit weitere Evolutionsstufen.
Nun landet Ihr in einem Gezeitenwasser und seid bereits zu einem klobigen, fischähnlichen Wesen herangewachsen. Eure Aufgabe besteht darin, durch den Verzehr von Pflanzen und kleineren Wesen genügend Nährstoffe für Mutationen zu sammeln. Anfangs kämpft Ihr nur mit Eurem Körper; Ihr schwimmt nah genug heran und schlagt kräftig zu. Übernehmt Euch nicht, gegen Krabben habt Ihr zu Beginn keine Chance. Doch schon nach kurzer Zeit tötet Ihr mit Fernwaffen wie Feuerstrahlen und Eisblitzen auch größeres Ungeziefer. An einem Monolithen mitten im Level speichert Ihr (172 Blöcke!) oder ruft den Evolutions-Bildschirm auf. Hier leitet Ihr mit den gesammelten Nährstoffen Eure Verwandlung ein. Ihr plaziert in einem Rechteck die vom Anfang bekannten sechs unterschiedlichen Nährstoffe – und schaut, was dabei herauskommt. Habt Ihr die „natürliche" Sperre jedes Levelausgangs z.B. dadurch umgangen, daß Euch die notwendigen Schwimmflossen für tiefes Gewässer „gewachsen" sind, duelliert Ihr Euch noch mit einem dicken Abschnitts-Endgegner. Dabei bewegt Ihr Euch nicht nur im Wasser – habt Ihr erstmal Beine, steht Landmärschen nichts mehr im Wege.
"Seventh Cross" überrascht mit abstrakter Spielidee, bietet aber zu wenig Abwechslung – der Verwandlungsaspekt motiviert nur zu Beginn, die Kämpfe sind keine Herausforderung. Technisch ist's unterdurchschnittlich: Die Wesen sind schlecht animiert, höheres Gegneraufkommen in späteren Levels führt zu spielspaßstörendem Geruckel. *ts*

Muster von Zapp Games, Tel.: 06131/230492

SPIELSPASS 58%
HERSTELLER NEC
SYSTEM DREAMCAST
BRD-RELEASE NICHT GEPLANT
Eintönige, technisch schwache Evolutions-Action mit Gen-Baukasten: Mutiert von der Mikrobe zur dominanten Spezies.
AB 12

Importfreundlich: Alle Menütexte sind in englischer Sprache. Hier seht Ihr den Evolutions-Bildschirm.


Bäh! Dieser Obermotz haucht Euch seinen stinkenden Atem ins Gesicht und läßt Eure Energieleiste schrumpfen.

Tetris 4D

DC Eine Konsole ohne "Tetris" ist schon fast ein böses Omen: "Tetris"-Spezialist Bullet Proof Software erbarmt sich Segas 128-Bit-Jünger und veröffentlicht mit "Tetris 4D" das erste Dreamcast-Puzzlespiel. Bis zu vier Spieler duellieren sich nach altbekannten Regeln: Ihr verschachtelt herabfallende Steinformationen und schickt vollständige Reihen auf die Spielfelder der Kollegen. Marathonspieler wählen den Classic-Modus und sortieren die Steine im Alleingang auf Zeit. Neue Spielmodi mit ausgefallenen Steinen oder ähnlichem gibt's leider nicht zu entdecken, obwohl BPS in 16-Bit-Tagen die spannendsten "Tetris"-varianten (z.B. "Tetris Battle Gaiden" für Super Nintendo) entwickelte. Für "Tetris"-Fans wesentlich schwerwiegender sind die Probleme mit dem Steuerkreuz: Wenn Ihr die Steine flink nach unten sausen laßt, verschieben sie sich gelegentlich kurz vor dem Boden um eine Spalte nach rechts oder links. Dies sorgt bei routinierten Profispielern für wüste Flüche, während Anfängern dieser Fehler gar nicht auffällt. Motivierend bis schweißtreibend sind dagegen die interaktiven Hintergrundmelodien, die mit der Höhe Eurer Bauklotztürme zunehmend schneller werden.
Für Dreamcast-Verhältnisse ist "Tetris 4D" ein unspektakuläres Puzzlespiel, das mit den Steuerungsproblemen gelegentlich nervt. Vierspieler-Modus und "Tetris"-Charme retten die CD jedoch vor dem Verstauben. *oe*





MAN!AC
ACTION PACK
PLAYSTATION
NINTENDO 64
IM HANDEL: 29,95 UVP
*WIRBST DU EINEN FREUND ODER BEKANNTEN ALS NEUEN ABONNENTEN, SCHICKEN WIR DIR KOSTENLOS EIN PLAYSTATION-JOYPAD ZU...
12 MAN!ACs +1 MEMORY-CARD* FÜR 60,80 MARK
12 MAN!ACs +1 JOYPAD* FÜR 60,80 MARK
...HAST DU EIN NINTENDO 64, BEKOMMST DU STATTDESSEN EINE MEMORY CARD *SOBALD DU EINEN FREUND WIRBST.
12 Hefte: 70,80 Mark
+ Memory Card: 24,95 Mark
= im Handel 95,75 Mark
12 Hefte: 70,80 Mark
+ Memory Card: 29,95 Mark
= im Handel 100,75 Mark
IM HANDEL: 24,95 UVP
DU SPARST BIS ZU 39,95 MARK!
ABO-HOTLINE 089/85709112
FAX: 089/85709131
E-MAIL: PAN-ADRESS@COMPUSERVE.COM
DEN COUPON EINSENDEN AN:
PAN-ADRESS
MAN!AC ABO
POSTFACH 1410
82143 PLANEGG
KEINE NACHBESTELLUNGEN!
ICH BIN DER WERBER!
NAME, VORNAME
STRASSE, HAUSNUMMER
PLZ, WOHNORT
DATUM, UNTERSCHRIFT
ICH HABE EINEN ABONNENTEN GEWORBEN UND ENTSCHEIDE MICH FÜR FOLGENDE PRÄMIE:
DAS PLAYSTATION-JOYPAD
ODER DIE N64 MEMORY-CARD
ICH WILL DAS ABO!
JA! ICH WILL MANIAC FÜR MINDESTENS EIN JAHR (12 AUSGABEN) ABONNIEREN.
NAME, VORNAME
STRASSE, HAUSNUMMER
PLZ, WOHNORT
DATUM, UNTERSCHRIFT
ICH WILL FOLGENDERWEISE BEZAHLEN:
GEGEN RECHNUNG
PER BANKEINZUG
BANKLEITZAHL
KONTONUMMER
GELDINSTITUT

DREAMCAST DOMAIN


Pyramiden im All: Auf einem feindlichen Planeten entdeckt Ihr antike Bauten, die böse Außerirdische von der Erde weggebeamt haben.

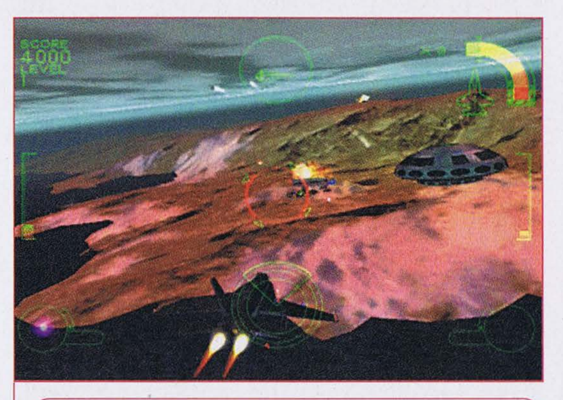

Explosiv: MIt Eurem Panzer sorgt Ihr im feindlichen Lager für Unruhe.

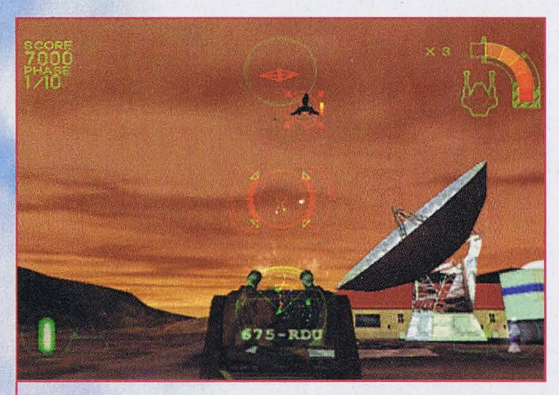

Spannende Duelle liefert Ihr Euch im Zweispieler-Modus bei geteiltem Bildschirm

Incoming

Die erste PC-Umsetzung für´s Dreamcast kommt aus England: In Rages „Incoming" kämpft Ihr als letzte menschliche Hoffnung in sechs Welten gegen geistig beschränkte Eindringlinge mit hochentwickelten Flugobjekten.
Ihr spielt wahlweise mit Blick aus dem Cockpit, von hinten oder mit wechselnden Kameraeinstellungen – letzteres ist während einer Schlacht allerdings wenig geeignet. Eure Missionsziele erfahrt Ihr in kurzen (japanischen) Sprachsequenzen im Spiel, meistens besteigt Ihr dann auch ein anderes Fortbewegungsmittel. Ihr kämpft abwechselnd in einem Flugobjekt (Hubschrauber, Kampfjet, UFO), einem Bodenfahrzeug (Panzer, Jeep) und hinter einem stationären Geschütz. Immer seid Ihr mit einem Laser und einem begrenzten Arsenal an Zielsuchraketen ausgerüstet; damit sind die hirnlosen Aliens mit ihren vorhersehbaren Angriffsformationen leichte Beute. Erst ab der dritten Welt wird´s schwerer: Die zahlenmäßige Übermacht des Feindes macht Euch zu schaffen, auch die zahlreichen Flak-Stellungen zerstört Ihr nur nach mehreren Anflügen.
Meist reichen Eure Aufgaben über simple Zerstörungsaufträge nicht hinaus; nur selten erwarten Euch anspruchsvollere Missionen, wie das Eskortieren von Bodentruppen oder eines Transportflugzeuges. Vor manchen Missionen müßt Ihr erst Euren Bodenpanzer per Hubschrauber-Winde zum Einsatzgebiet transportieren und dort ablassen, erst dann rattert Ihr mit dem schweren Kettenfahrzeug los.
"Incoming" bietet auch einen Arcade-Modus, in dem Ihr Fluggerät und Umgebung selbst wählt und Euch in der Highscore-Liste verewigt. Zu zweit tretet Ihr im "Deathmatch" gegeneinander an.
Technisch ist „Incoming" erste Sahne: Tolle Surround- und atemberaubende Lichteffekte sorgen zusammen mit farbenfrohen Landschaftstexturen sowie akkurat gestalteten Fahr- und Flugzeugen für offene Münder. Leider stockt die Grafik in effektreichen Situationen oder bei extremem Gegneraufkommen heftig, ansonsten bewegt Ihr Euch flüssig durch die abwechslungsreichen Welten. Die Luxus-Optik kann allerdings nicht über spielerische Schwächen hinwegtäuschen: Eure Gegner agieren stupide, der Spielablauf ist monoton. Es gibt zwar reichlich Fortbewegungsmittel, mehr Waffen und Extras vermißt Ihr aber schmerzlich. So empfehle ich "Incoming" nur hartgesottenen Baller-Freaks und Fans edler 3D-Grafik. *ts*

Muster von Mowin, Tel.: 0821/3490226


UFO auf 3 Uhr: Euer Kommandant gibt Euch (auf japanisch) Tips, bei Gefahr von hinten ertönt ein Signalton.


Basisarbeit: Mit einem Flugabwehr-Geschütz verteidigt Ihr Euren Stützpunkt vor den Aliens.




Kein FMV, sondern Bilder aus dem Spiel: Euer Eskortierungs-Objekt startet (links), doch das feindliche Feuer ist zu stark. Der Transporter explodiert – Ihr habt versagt!


SPIELSPASS 68%

HERSTELLER: RAGE
SYSTEM: DREAMCAST
BRD-RELEASE: HERBST

Grafisch umwerfendes Actionspektakel ohne Tiefgang: Mit Geschütz, Panzer oder Flugobjekt ballern, was das Zeug hält!

AB 12

Wettlauf im Prozessortakt

Windows CE vereinfacht die Portierung von PC-Spielen auf die neue Sega-Konsole. Mit dem grafisch aufwendigen 3D-Ballerspiel "Incoming" liefert Entwickler Rage ein erstes Beispiel.
Für uns ist diese 1:1-Umsetzung optimal, um Euch zu demonstrieren, wie stark die Dreamcast-Hardware im Vergleich zu einem Pentium-PC wirklich ist.



Zu viel Action: Auf beiden Systemen verringert sich während der Verteidigung des Lagers die Framerate (PC).

Vom PC auf's Dreamcast

Die Kompatibilität zu "Direct 3D" verspricht eine rosige Software-Zukunft: Wünschenswerte Umsetzungskandidaten wie der Ego-Shooter „Unreal", das Rennspiel „Grand Prix Legends" oder Weltraum-Action à la „Wing Commander Prophecy" lassen Playstation und N64 alt aussehen. 3D-Beschleuniger brennen seit zwei Jahren ein Grafikfeuerwerk auf dem PC ab und verwöhnen Spieler mit optischen Finessen wie Antialiasing, Mip-Mapping, Filtering und Alpha-Blending. Einer der erfolgreichen Zusatz-Chips für den PC war NECs "PowerVR", der sich wegen fehlender Filter-Funktionen aber nicht gegen den Marktführer Voodoo-Graphics durchsetzen konnte. Auch der Nachfolger (PowerVR 3dx) mit biliniearen Filtern erschien zu spät, um die 3Dfx-Fans noch umzustimmen. Die neueste Beschleunigergeneration (Power VR 2) entwickelte NEC exklusiv für Sega, sie ist noch nicht für den PC erhältlich: NECs geballte 3D-Power pumpt bisher nur im Dreamcast massig Pixel durch die Render-Pipeline – endlich wieder "Vorteil Konsole"?



Exklusiv für Dreamcast: Nur auf der Sega-Maschine zerbombt der Panzer die Alien-Angriffswellen.

Die Kontrahenten

Rages 3D-Epos „Incoming" ermöglicht den direkten Vergleich zwischen den Plattformen, zeigt uns aber höchstens die Leistungstendenz des Dreamcast. Zum Vergleich bemühten wir zwei gängige Highend-PC-Systeme: Ein Pentium 2/333 MHz, bestückt mit einer „Elsa Erazor 2" mit dem derzeit leistungsfähigsten 3D-Chip „Riva TNT" von Nvidia sowie ein Pentium 2/400-System mit einer „Guillemot Maxi Gamer 2", angetrieben von einem „Voodoo 2"-Chipsatz.
Was letztes Jahr jeden PC in die Knie zwang, dient heute nur noch als Benchmark-Test. Im Spieltempo zeigen sich die größten Differenzen: Während die Dreamcast-Version meist in spielerisch einwandfreier Geschwindigkeit über den Bildschirm fegt (30 Bilder pro Sekunde), wirbelt der Pentium die Polygone mit manchmal unspielbar schnellen 80 bzw. 60 Bildern pro Sekunde (bei einer ähnlichen Auflösung von 640x480 Pixel) an uns vorüber. Ist die Dreamcast-Version gebremst, um den Spielspaß auf einem konstanten Maximum zu halten? Wohl nicht – haarsträubende Einbrüche der Framerate in der Polar-Welt beweisen das Gegenteil. Nur im Zeitlupentempo feuert die Sega-Artillerie auf die Aliens, der Spielspaß leidet. An gleicher Stelle sinkt auch die Rechenpower der PCs an die Grenze der Spielbarkeit.



Die Energiewellen aus Level 1 fehlen auf dem Dreamcast, verpuffen am PC (Bild) aber viel zu schnell, um zu beeindrucken.

Unterschiede nur im Detail

Daß es sich bei der Dreamcast-Umsetzung nicht um eine hingeschluderte Re-Compilierung handelt, zeigt das neue Missions-Design: Den Panzer mit nur einem Geschütz gibt's auf dem PC nicht, auch der Ablauf der Einsätze entspricht nicht hundertprozentig dem Vorbild und wirkt auf dem Dreamcast spannender. Grafisch unterscheiden sich beide Versionen kaum: Während der Landschaftsaufbau auf dem Dreamcast von sanftem Nebel kaschiert wird, entstehen die PC-Gebirge unschön an einer harten Kante am nahen Horizont. Bedeutender die Steuerung: Während Ihr die Sega-Granaten mit dem Analog-Pad präzise ins Ziel lenkt, hadert der PC-Spieler mit einer digitalen Tastatursteuerung – Maus und Joystick bringen kaum Besserung. *au*

Bill kommt

langsam, aber sicher. Nach Erfolgen im PC-Spielemarkt sind jetzt Microsoft-Produkte für Konsolen angekündigt. Die erste Umsetzung erscheint überraschend nicht für Segas Dreamcast, sondern für N64: Die Offroad-Raserei "Monster Truck Madness" soll bereits im Juli '99 an den Start gehen. Weiterhin denkt Bill Gates darüber nach, die erfolgreiche "Sidewinder"-Joystickserie Konsolen-kompatibel zu machen.

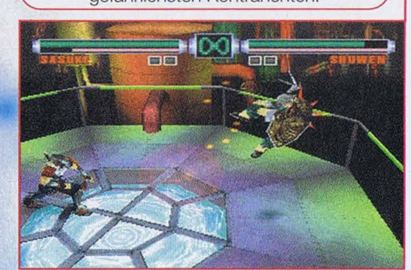
	PC	Dreamcast
Bildaufbau		
	Wg. nahem Horizont und harter Kanten sichtbar	Polygonaufbau wird von Nebel verdeckt
Zwischensequenzen		
	Unspektakuläre, zu weite Entfernung	Schöne und detaillierte Nahaufnahmen
Veröffentlichung	1998	1999
Geschwindigkeit	★★★★	★★★
Spielbarkeit	★★★	★★★★
Gesamteindruck	★★★★	★★★

UMSETZUNGS-SCHNELLSCHUSS

Das Ziel noch nicht erreicht

Zugegeben, etwas enttäuscht bin ich schon: Von Segas Traumkonsole habe ich mir konstante Rechenpower ohne Leistungseinbrüche erwartet; zumal die Auflösung im Vergleich zum PC niedriger ist. Mit der gebotenen Leistung reiht sich die Konsole hinter den aktuellen High-End PCs ein – Hardware-nahe Programmierung ohne Rücksichtnahme auf das PC-Original hätte wahrscheinlich mehr aus dem angestaubten Spiel herausgekitzelt. Trotz der mittelmäßigen Performance dieser ersten PC/Dreamcast-Umsetzung bin ich zuversichtlich, was kommende Konvertierungen betrifft. „Incoming" war nie ein spielerisch herausragender Titel, daher wird kaum viel Zeit und Geld in eine optimale Portierung geflossen sein. Allerdings befürchte ich, daß es sich einige Spielehersteller künftig ähnlich leicht machen und Dreamcast-Fans mit halbherzigen Adaptionen plagen, die Konsolen-Technik kaum gerecht werden. *au*

Mit kraftvollen Hieben und langem Speer ist Kung Fu-Meister Lee einer der gefährlichsten Kontrahenten.





Fernwaffen wie dem Feuerball kann der Feind leicht ausweichen: Nützt sie, wenn er nach einer harten Schlagsalve vom Boden aufsteht!

Ehrgeiz

PS Nach dem spektakulären "Ehrgeiz"-Automaten konnten Square-Fans die Playstation-Umsetzung von den "Tobal"-Entwicklern Dream Factory kaum erwarten: Neben den Arcadeschlägern wie Wrestler Dasher Inoba, Söldner God Hand, Polizistengirlie Yoyo Yoko und Ninja Sasuke nehmen auch "Final Fantasy 7"-Helden wie Cloud Strife, Tifa Lockhart und Vincent Valentine an der Schlacht teil. Sie alle keilen sich um die Ehre, der Löwenbestie Django (und ihrem teuflischen Double) zum finalen Duell gegenüberzutreten.

Wie schon mit "Tobal" erwartet Euch mit "Ehrgeiz" ein außergewöhnliches Prügelspiel, das weitab von der Konkurrenz mit einer neuartigen (aber auch gewöhnungsbedürftigen) Steuerung und Spiellogik fordert: Im Gegensatz zu anderen Keilereien sprintet Ihr mit dem Steuerkreuz in alle vier Himmelsrichtungen und flüchtet so vor dem Feind, lockt ihn in Fallen oder schlagt Haken, um ihm in den Rücken zu fallen. Dabei bleibt die Kamera immer in der gleichen Position; Ihr prügelt also auch in den Hintergrund oder dem Bildschirm entgegen und müßt so bei Spezialschlägen (z.B. vorwärts + ✖) und Ausfallschritten (seitwärts, seitwärts) umdenken. Wer in die Luft springen oder Hiebe abblocken möchte, nützt die Zeigefingerknöpfe. Bleibt Ihr still auf der Stelle stehen, geht Euer Schützling nach wenigen Augenblicken automatisch in Abwehrstellung. Feindliche Schläge blocken solltet Ihr jedoch nur in Notfällen: Bei harten Hieben kommt Euer Held aus dem Gleichgewicht und öffnet die Deckung für schwerwiegende Folgeschläge.



Rabiate Knobelei: In dem Othello-Minispiel färbt Ihr die Bodenplatten ein und schubst den Feind ins Abseits.

Angriff ist die beste Verteidigung: Drei Feuerknöpfe sind mit Special, Tritt und Schlag belegt, der vierte ebenfalls mit Hieb, um Tastenkombinationen zu erleichtern. Mit der Special-Taste packt Ihr Eure Geheimwaffen aus: Wurfstern und Pistole durchlöchern den Feind, Minen und Gasbomben sprengen und lähmen ihn. Mit Eurem Yoyo wickelt Ihr Euren Gegenüber ein und zieht ihn nahe heran. Haltet Ihr die Specialtaste gedrückt, setzt Euer Held zur Teleportation an und feuert Zielsuchraketen ab. "Final Fantasy 7"-Helden wie Sephiroth und Cloud greifen dabei auf ihre Rollenspiel-Specials zurück und überraschen mit Meteoritenregen und



Seinen Säbel kann "Final Fantasy 7"-Bösewicht Sephitoth nur für wenige Sekunden aus dem Schaft ziehen



Auf die Plätze, fertig, los! In drei unheimlichen Gemäuern sprintet Ihr bis zu zehn Runden im Kreis...

...während in den vier Strandwettkämpfen schnelle Reaktion und beharrliches Dauerfeuer gefragt sind.



Im Rollenspiel-Modus erkundet Ihr einen muffigen Kerker, in dem sich Krokodile, Giftpilze und Ghouls tummeln.

Für eine Erholungspause verlaßt Ihr den Dungeon und legt Euch im Dorf auf's Ohr. Oder Ihr besucht Freunde und Geschäftsmänner.

Energiewirbel. Hinzu kommen Würfe und Superschläge, für die Ihr mehrere Angriffstasten gleichzeitig drückt. Kombiniert Ihr die Angriffstasten mit einfachen Richtungskommandos, variiert Ihr die Schläge zu Combos, Uppercuts und Bodenrutschern. Der Vielfalt nicht genug, nützt Ihr obendrein herumstehende Kisten als Wurfgeschoß und Wände als Katapult für schallende Superkicks. Die verwinkelten 3D-Arenen (u.a. Hochhausdach, Güterzug und Abwasserkanal) sorgen mit Verstecken und Fluchtwegen für reichlich hinterlistige Abwechslung.

Wer alle geheimen "Final Fantasy"-Helden freigespielt hat und die FMV-Abspänne auswendig kennt, klickt sich in den Rollenspielmodus: Hier erforscht Ihr als stämmiger Kouji Masuda oder flinke Clair Andrews einen geheimnisvollen Kerker, in dem liebliche Feen, aber auch wüste Schleimmonster und bissige Krokodile auf Euch warten. Mit Dolch und Schild bewaffnet, beginnt Ihr Euer Abenteuer, später ergattert Ihr Lanze, Schwert und Axt. Jedes Monster hinterläßt Euch obendrein Heilkräuter, Gold und Punkte, die Euch in höhere Erfahrungslevels befördern und Eigenschaften wie Kraft und Schnelligkeit erhöhen. Seid Ihr erschöpft, kehrt Ihr in Euer Heimatdorf zurück, wo Ihr Euch im Hotel erholt, die Waffen schärft und den Spielstand sichert.



Würfe könnt Ihr von vorn und hinten ansetzen: Für knallharte Backsupplex, Kickwirbel und Todesstöße haltet Ihr die Blocktaste gedrückt und betätigt die Feuerknöpfe für Kick und Schlag gleichzeitig.

Weitere Spielmodi findet Ihr unter der Option "Minigames": Es erwarten Euch eine Mischung aus Prügelspiel und Othello sowie mehrere Wett- und Hürdenrennen, die Euch mit erbarmungslosem Dauerfeuer, fiesen Schubsern gegen Pfosten und rhythmischem Sprungtiming auf die Probe stellen. Im Gegensatz zum Rollenspiel-Modus darf sich in sämtlichen Keilereien und Wettkämpfen ein Kumpel zum Duell einklinken.

"Ehrgeiz" ist eine hervorragende Action-Keilerei, die mit ausgeglichenen Protagonisten, blitzschnellem Spielablauf und eindrucksvollen Special FX überzeugt: Interlaced-Grafik ("Mode 9") und schwungvolle Animationen garantieren optisch beeindruckende Keilereien, auch wenn gelegentlich Polygone im Vordergrund (Bodenplatten) und die Energieanzeigen flackern. Dafür erwartet Euch ein ungewöhnliches und äußerst ausgeklügeltes Kampfsystem, das neue Finten und Taktiken ermöglicht. Einige Kampfsportfans mögen dennoch "Tekken 3" oder "Virtua Fighter 3tb" bevorzugen, da das Konter- bzw. Reversalsystem in "Ehrgeiz" im Hintergrund steht und spektakuläre Supercombos den Kampf bestimmen.

Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig: Anfänger prügeln gelegentlich in die falsche Richtung und müssen dafür harte Schläge einstecken. Während die Minigames eher als nette Dreingabe fungieren, ist der umfangreiche Rollenspiel-Modus eine echte Alternative zum Turnier: Speicherplätze und Extras müßt Ihr wegen der japanischen Bildschirmtexte jedoch nach dem Try & Error-Prinzip ausloten. Vorsicht vor vergifteter Nahrung: Ein Biß, und Ihr könnt von neuem beginnen! *oe*

Das blitzschnelle Mädel Jo beherrscht die Kunst der Selbstverwandlung und mutiert im Kampf zu einer grauenvollen Bestie

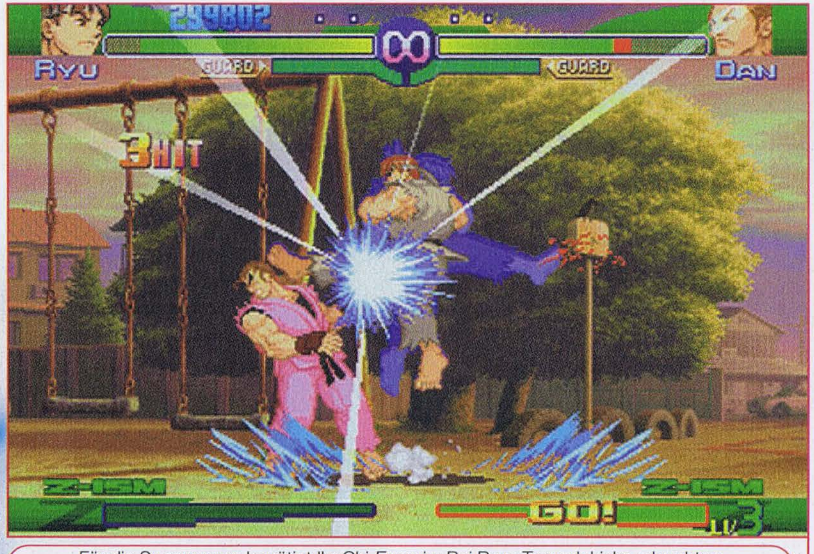
Monster im Prügelspiel? Im Rollenspiel-Modus von "Tobal No.2" gab es eine Möglichkeit, die heranstürmenden Scheusale in das Prügelturnier zu übernehmen. Ein Zauberdiamant auf den Feind geworfen beamte die Monster in den Wettkampf. Dauerspieler durften so im Turnier aus über 200 Schlägern wählen! In "Ehrgeiz" konnten wir bislang keinen vergleichbaren Edelstein ausmachen: Hoffen wir, daß er sich in einem unerforschten Winkel verbirgt.



Blitzschnelles Beat'em-Up mit ausgefallenen Spielmodi, neuartigem Kampfsystem und FX-gespickter "Mode 9"-Optik.



DIMENSION



Für die Supermoves benötigt Ihr Chi-Energie: Bei Ryus Tornadokicks erleuchten grelle Polygonblitze die Kampfarena.



Ob mit dem Kampfstock oder bloßen Fäusten, im Comborausch verformen oft mehr als 20 Schläge Eure Visage.



Streetfighter Zero 3

PS Gut Ding will Weile haben: Zweieinhalb Jahre nach dem Vorgänger "Streetfighter Zero 2" (MAN!AC 10/96) findet sich Capcoms Zero-Clique erneut auf der Playstation ein, um den härtesten Kämpfer der Welt zu küren: 31 durchtrainierte Schläger treten zum Bitmap-Turnier an, darunter alte Bekannte wie Dschungelmonster Blanka und Chi-Fiesling Vega, aber auch jüngere Teilnehmer wie Muhi-Thai-Experte Adon und Kranich-Kämpfer Gen. Hinzu kommen mehrere Nächzügler, die erst später am Wettkampf teilnehmen.

Nach bester "Streetfighter"-Tradition vermöbelt Ihr Euren Gegenüber mit Kicks und Tritten in drei Härteklassen. Im Nahkampf schleudert Ihr Euren Feind per Wurf durch die Arena, mit etwas Abstand setzt Ihr zu Feuerball, Messerwurf und Teleporter an. Mit jedem wuchtigen Treffer sammelt Ihr Super-Energie, mit deren Hilfe Ihr den Feind per Supercombo, Todeswürger und Megabeam niederstreckt. Liegt Euer Gegenüber am Boden, setzt Ihr mit Elbowsmash und Stampfattacke nach. Dabei dürft Ihr bei jedem Kämpfer aus drei verschiedenen Kampfstilen (Special-Sortiment) wählen. Besitzer einer Pocket Station züchten auf ihrem Handheld eigene Kämpfer: Trainingseinheiten sorgen für die nötige Fitness, via einarmiger Bandit erspielt Ihr Extras wie Heilkräuter. Ist Euer Schützling austrainiert, laßt Ihr ihn per Infrarotschnittstelle gegen Kämpfer Eures Kumpels antreten – wir berichten ausführlich über das Feature, sobald die Pocketstation in Japan ausgeliefert wird.



Da schauen selbst die "Tekken"-Schläger betroffen: 31 offizielle Kämpfer stellen sich dem Streetfighter-Turnier.

Aber auch ohne die neue Handheld-Option ist die "Street Fighter"-Serie ist der ungeschlagene König unter den Bitmap-Prügeleien: Die neueste Automatenumsetzung wird dem Image gerecht und sorgt mit ausgefeiltem Kampfsystem, blitzschnellem Spielablauf und Comboserien für heiße Prügelnächte. Dank eingebautem Trainingsmodus ist der Einstieg kinderleicht, mit 31 Kämpfern kommt auch nach stundenlangen Prügelsessions keine Langeweile auf. Die wuchtigen Animationen und blitzenden Special-FX lassen sich in einem 2D-Prügeler für die Playstation kaum übertrumpfen, die Action-geladenen Metalriffs sorgen für standesgemäße Untermalung. Mit der Handheldoption überlegen sich selbst Capcom-Veteranen den Kauf der x-ten "Streetfigher"-CD. Um im Jargon der Arcadeschläger zu sprechen: "In 'Streetfighter Zero 3' fliegen die Fetzen; wer kneift, kann abtanzen." *oe*



Da sprühen die Funken: Zitteraale lehrten Dschungelmonster Blanka den Einsatz von tödlichen Stromstößen.



SPIELSPASS 91%

HERSTELLER: CAPCOM

SYSTEM: PLAYSTATION

BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

AB 16

Kaum zu übertrumpfen: Blitzschneller Bitmap-Prügler mit ausgefeiltem Kampfsystem sowie massig Kämpfer und Moves.



Falls Ihr irgendwas sucht, ruft uns einfach mal an. Wir gucken, ob wir's kriegen können !!!

Euer Importspezialist !

fordert unsere kostenlose Preisliste an !!!

PlayStation

Artikel	Preis
Action Replay Pro - jetzt mit Boot Funktion !	35,- DM
Boot Chip - für alle Modelle	6,- DM
Austausch Laser	65,- DM
Color Mod Chip	15,- DM
Cyber Shock Pad	50,- DM
Biohazard 2 Pad	90,- DM
Tekken 3 Arcade Stick	110,- DM
SF Zero 2 Pad	35,- DM
Video CD Adapter	150,- DM
Dyna Visor	auf Anfrage
weisse PSX mit VCD	auf Anfrage

SEGA SATURN

Artikel	Preis
Action Replay 4in1 - incl. 4MB RAM	80,- DM
4MB RAM Karte	35,- DM
8x Speicher Karte	35,- DM
RGB Kabel	20,- DM
Link Kabel	20,- DM
jp. Import Games	auf Anfrage
jp. Konsole	auf Anfrage
Pal Converter - für alle Geräte	100,- DM
Scorpion Gun	45,- DM
Innovation Jolt Gun	100,- DM
Scart Verteiler - RGB tauglich, einzeln schaltbar	80,- DM

Dreamcast

- Konsole + 1 Spiel - jp. Version mit Modem
- Arcade Stick
- Mothra VMS
- Keyboard
- Arcade Lenkrad
- SVHS Kabel
- VGA Box
- jp. Import Games

alles Tagespreise ! ruft einfach mal an

NINTENDO64

Artikel	Preis
Action Replay	90,- DM
jp. Import Games	auf Anfrage

☎ 02166 / 924125

Händleranfragen erwünscht !

target
Bonnenbroicher Str. 11 - 15
41238 Mönchengladbach
FAX 02166 / 924124
bald auch im Internet !

Alle Preise incl. MWSt.. Irrtümer, Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Lieferung solange Vorrat reicht.

Grobi´s Gameshop

Endkunden Hotline: TEL: 05522 / 73477

Großhandel für Unterhaltungelektronik

Händler Hotline: TEL: 05522 / 12200 FAX: 05522 / 75825



1 Meg N64 29,-



2 Meg PSX unkomp. 35,-



4 Meg PSX unkomp. 39,-



PSX Multitap 59,-



PSX RGB + Audio/Video 24,-



1 Meg PSX 19,-



PSX + N64 HF-Unit 39,-



N64 Verlängerung 19,-







PSX Verlängerung 19,-



PSX Mouse 39,-



PSX Link Kabel 22,-



PSX Joypad 29,-



PSX RGB 19,- 8 Meg PSX 45,-

Innovation

Mehr Zubehör braucht keiner

Grobi´s Gameshop, Aegidienstr. 28, 37520 Osterode

Alle Logos sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

Explosionen am Fließband: Ihr setzt Euch nicht nur mit der Gegnerschar auseinander, sondern legt auch einen Großteil der Gebäude in Schutt und Asche. Extras lohnen die Mühe.

Battletanx

N64

Düstere Zukunft: Durch Atomkrieg und Virenplage wurde fast die gesamte Weltbevölkerung dahingerafft. Besonders Frauen sind nun begehrte „Mangelware". Um die wenigen überlebenden Weibchen gruppieren sich rivalisierende Gangs, die in Kampfpanzern den nuklearen Fallout unbeschadet überstanden haben. Als Griffin Spade schließt Ihr Euch einer dieser Widerstandsgruppen an und kämpft für die „Queenlord" Madison, die vor der Apokalypse mit Euch verlobt war.

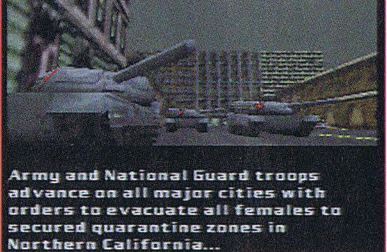


Am Fuße des Pilzes: Atomare Sprengköpfe solltet Ihr nur mit Bedacht einsetzen, der Explosionsradius ist gewaltig.

Im „Campaign"-Modus von „Battletanx" ballert Ihr Euch durch 17 aktionsgeladene Levels und folgt auf Standbildern und in kurzen Filmsequenzen der Story. Eure Aufgaben unterteilen sich grob in drei Kategorien: „Zerstöre alle Panzer!", „Kämpfe Dich von Punkt A nach B!" und „Hol´ Dir alle Queenlords und beschütze Deine eigene!".

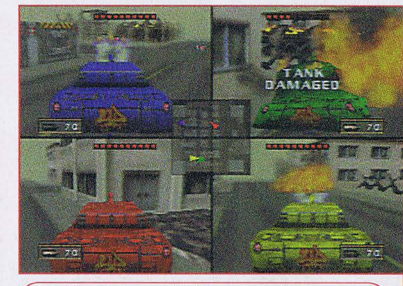
Eure Ziele sind unterschiedlich, die Methode immer gleich: Ihr nehmt in einem robusten Kampfgefährt Platz und feuert mit Bordkanone und Extrawaffen alles über den Haufen. Eure Projektile machen auch vor Gebäuden und zivilen Fahrzeugen nicht halt, hübsche Extras wie Raketen, Granaten, Laserstrahlen oder ein Schutzschild belohnen Eure Zerstörungswut. „Guided Missiles" steuert Ihr sogar selbst ins Ziel – nützlich gegen schwere Schienenpanzer, die hinter einem Schutzwall mit normalen Waffen schwer zu treffen sind. Neben diesem „Goliath" habt Ihr es mit Standardpanzern, flinken „Mototanks" und stationären Geschützen unterschiedlicher Größe zu tun.

Nicht nur das Gegneraufkommen sorgt schon im einfachsten von drei Schwierigkeitsgraden für Schweißausbrüche. Eure Feinde reiten aggressive Attacken, ohne Euch ins offene Visier zu fahren. Clever lugen sie um die Ecke; nur wenn sie sehen, daß Euer Mündungsrohr gerade in eine andere Richtung zielt, greifen sie an. So müßt Ihr Eure Angriffe strategisch planen, ein Radar hilft dabei. Ihr überprüft die Fahrtrichtung Eures Zielobjekts und überrascht es von hinten. Boom! Ein zerstörter Panzer hinterläßt einen Stern, der neben den obligatorischen „Healthpacks" Eure Energie auffrischt.



Die Story handelt nicht nur von den Geschehnissen des Krieges, sondern auch von Eurer Liebe zur "Queenlord" Madison.

In späteren Spielstufen greifen Euch Gangmitglieder hilfreich unter die Arme.



Vier Spielmodi bieten dem Panzerführer-Quartett reichlich Abwechslung. Auf Wunsch springen auch CPU-Gegner ein.



Cooler Effekt: "Guided Missiles" lenkt Ihr selbst ins Ziel, die Kamera folgt der Rakete auf Euer Kommando.

Beeinflussen könnt Ihr deren Aktionen nicht, allerdings wechselt Ihr per Knopfdruck in Euren „Goliath" und verteidigt Eure Queenlord-Festung gegen rachsüchtige Beraubte. Seid vorsichtig beim Gruppenkampf, auch Kollegen sind gegen Eure Schüsse nicht immun. In Bonusrunden befindet Ihr Euch ebenfalls im „Goliath": Ihr verteidigt Euch vor heranstürmenden Aggressoren; übersteht Ihr vier Runden mit wachsender Gegnerzahl, gibt's Extraleben. Bis zu vier Spieler duellieren sich in vier unterschiedlichen Mehrspier-Modi, Solo-Spieler engagieren CPU-Gegner.

„Battletanx" ist eine angenehme Ballerüberraschung: Durch die nahezu unbegrenzten Zerstörungsmöglichkeiten wummern Explosionen im Sekundentakt; intelligente Gegner, die fortlaufende Story und der knackige Schwierigkeitsgrad motivieren ungemein. Die abwechslungsreichen Multiplayer-Modi sind das I-Tüpfelchen. Leider müßt Ihr mit Nebelbänken und Slowdowns leben. Aufgrund der Spielqualität sollte diese Einschränkung aber keinen importfreudigen N64-Rambo vom Kauf abhalten. *ts*

Muster von World of Games, Tel.: 06221/184134



VIDEOSPIEL-KRITIK

So werten die Experten



MARTIN SPIELT:
1. Intellivision Lives PC
2. Ridge Racer Type 4 PLAYSTATION
3. Zelda: Ocarina of Time NINTENDO 64




ANDREAS SPIELT:
1. Ultima Online PC
2. Zelda: Ocarina of Time NINTENDO 64
3. Ridge Racer Type 4 PLAYSTATION

WINNIE SPIELT:
1. Ridge Racer Type 4 PLAYSTATION
2. Virtua Fighter 3tb DREAMCAST
3. Metal Gear Solid PS

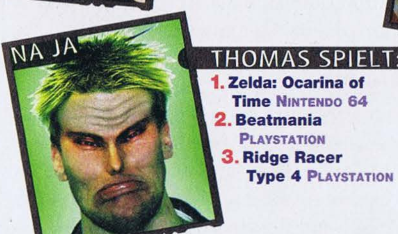


CHRISTIAN SPIELT:
1. R-Type Delta PLAYSTATION
2. Tetris 4D DREAMCAST
3. Rogue Squadron NINTENDO 64

OLLI SPIELT:
1. Sonic Adventure DREAMCAST
2. A-Live VMS
3. Harvest Moon GAME BOY COLOR



ULRICH SPIELT:
1. Akuji the Heartless PLAYSTATION
2. NFL Blitz NINTENDO 64
3. Game&Watch Gallery 2 GAME BOY COLOR



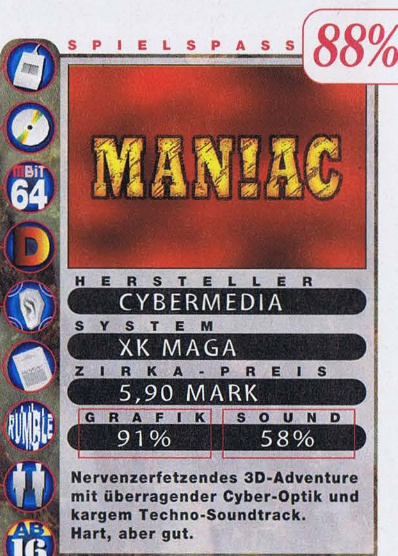
THOMAS SPIELT:
1. Zelda: Ocarina of Time NINTENDO 64
2. Beatmania PLAYSTATION
3. Ridge Racer Type 4 PLAYSTATION

Test & Kritik

MAN!ACs sind von Geburt an scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Getestet werden jedoch nur CDs und Module, die uns in einer „finalen“ Fassung vorliegen, alle Spielelemente sowie Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Versionen wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden. Wehe jedoch, wenn das Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich's unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests das Spiel neutral beschrieben wird. Offizielle PAL-Neuerscheinungen findet Ihr unter „Spiele-Tests“, US- und Japan-Importe werden wiederum im Import-Teil besprochen.

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus.



Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller wie einer Spezialmaus, einem Flugstick, einem Lenkrad oder dem NeGcon gespielt werden.

Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1MBit = 1.024 KBit (8 Bit = 1 Byte)

Die Bildschirmtexte und/oder die Sprache wurde ins Deutsche übersetzt.

Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch Q-Sound-Effekte.

Der Spielstand wird auf Memory Card (bzw. auf Batterie oder als Paßwort) gesichert.

Dieses Spiel unterstützt ein Rumble-Pak (N64) bzw. ein Dualshock-Joypad (Sony).

Dieses Spiel enthält einen Zweispieler-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multiplayer-Adapter an den Start.

Die MAN!AC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.

Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Bietet Euch hingegen das neue Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Welten mit präzise simulierten Tag- und Nachteffekten, absolut flüssige Animationen und 128 Polygon-Monster, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90% hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.
Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche.
Grafik und Sound sind wichtig, doch entscheidend für Euch ist die **Spielspaß-**Wertung. Sie faßt alle spielerischen und technischen Aspekte zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.

IT'S A MAN!AC

Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.



Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist "It's a MAN!AC"-prämierte Titel vorgestellt. Dazu Tips und Taktiken aus erster Hand, eine Vergleichstabelle oder ein Interview.

Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führte zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaß-Punkte verloren.

Metal Gear Solid



Sehen wie die Wölfe: Mit Grips, Reaktionsvermögen und der richtigen Hightech-Ausrüstung (hier: Nachtsichtgerät) meistert Solid Snake alle Gefahren des 3D-Abenteuers.



Integrierte Info-Datenbank: Über alle Personen und Ereignisse liegen umfangreiche Files zur Einsicht bereit.

Vollständig wurde das Spiel nicht lokalisiert, auch in der deutschen Fassung finden sich noch einige US-Begriffe (z.B. in den Menüs) und sogar eine Handvoll japanischer Kanji-Zeichen. Die deutsche Spracheinspielung selbst ist erfreulich professionell, auch wenn einige wenige Charaktere emotional an der jeweiligen Situation vorbeiplaudern, andere Stimmen (z.B. Mei Ling) arg überzogen und kindisch klingen. Auch die deutsche Meryl spricht eher hölzern; sehr engagiert waren hingegen die deutschen Sprecher der meisten Nebenrollen und Bösewichte.

PS Einmal "Fox Hound", immer "Fox Hound": Von der berüchtigten Eliteeinheit hat sich "Solid Snake", Held zweier 80er-Jahre-Videospiele von Konami, eigentlich längst losgesagt, trotzdem sitzt er seinem alten Boss Roy Campell plötzlich wieder gegenüber. Nicht ganz freiwillig, denn bewaffnete Soldaten haben ihn ins Büro seines Ex-Vorgesetzten geschleift, wo Snake in ein fatales Szenario eingeweiht wird: Fünf ehemalige Fox-Hound-Asse haben unter der Führung des Fox-Hound-Offiziers und Solid-Doppelgängers Liquid Snake (IQ 180, Meister aller Waffengattungen und sechs verschiedener Sprachen) eine geheime Nuklear-Basis in Alaska gekapert und mit genetisch manipuliertem Fußvolk besetzt. Sie drohen mit einem nuklearen Erstschlag und haben sich durch zwei hochrangige Geiseln abgesichert: Sowohl Kenneth Baker, Chef der Waffenfirma ArmsTech, als auch Spionage-Boß Donald Anderson schmoren in der Gewalt der Terroristen. Solids Mission ist klar: Infiltrieren, befreien und entschärfen. Aller persönlichen Gegenstände und Waffen beraubt (fast: seine Zigaretten schmuggelt Snake im Magen), wird der Einzelkämpfer unter dem ewigen Eis hindurch in die Basis eingeschleust.



Unfair: Selbst im HighTech-Hubschrauber rücken Euch die Fox-Hound-Rebellen auf die Pelle.

Bereits vor dem Spielbeginn gibt´s in "Metal Gear Solid" eine ganze Menge für Euch zu tun: Im "VR Simulator" lernt Ihr alle Tricks und Manöver eines Fox-Hound-Söldners, unter "Briefing" werden Euch die Handlungshintergründe in glasklarem Deutsch nahegebracht. Decoy Octopus, Outer Heaven und Metal Gear Rex? Kein Problem: Über schnittige Menüs surft Ihr durch die spieleigene Info-Datenbank und erfahrt alles, was Ihr zu Spielbeginn wissen dürft.
Fühlt Ihr Euch trainiert und rundum informiert, wählt Ihr "Start" – das Abenteuer beginnt mit einem minutenlangen Vorspann in Echtzeit-3D. Auch die erste Halle der Basis (in die Ihr als Taucher eindringt) dient noch zum Warmspielen, erst wenn Ihr die Lagerhalle verlassen habt und erstmals vor dem Basisgebäude an der verschneiten Oberfläche steht, wird´s ernst.
Wie erwähnt, besitzt Ihr anfangs nur Euren Verstand, ein Päckchen Zigaretten und ständige Bildfunkverbindung zum Hauptquartier. Dort überwachen Colonel Campell, die Ärztin Naomi Hunter sowie die niedliche Chinesin Mei Ling jeden Eurer Schritte, geben Euch Tips bzw. reagieren auf Eure Funkversuche. Später erhaltet Ihr weitere Frequenz-Codes, die es Euch ermöglichen, auch mit anderen Protagonisten zu sprechen. Bei Eurem

HOT Line

AUF LEISEN SOHLEN: ...überlebt Ihr Eure Mission: Statt in jeden neuen Raum hineinzustürmen, solltet Ihr darauf achten, daß Euch kein Wächter jemals zu Gesicht bekommt (aber auch Euren Atemhauch oder Eure Fußspuren auf feuchtem Untergrund). Auch Lärm dürft Ihr keinen machen: Ein Tritt in die Pfütze, ein Schritt auf hohl-metallischem Untergrund, und die Feinde haben Euch entdeckt. In so einem Fall krabbelt Ihr am besten unter ein Fahrzeug (z.B. Laster oder Panzer) und wartet, bis der Alarm abklingt. Aber Vorsicht: Haben die Wächter Euer Versteck bemerkt, räuchern sie Euch mit Handgranaten aus!

STILLER TOD: Ihr schafft es zwar, einen Gegner umzuboxen, aber nicht ihn in einem tödlichen Schwitzkasten zum Schweigen zu bringen. Ganz einfach: Nur wenn der Feind abgelenkt ist (z.B. wenn er gähnt und Euch dabei den Rücken zukehrt), sind seine Sinne für ein paar Sekunden ausgeschaltet. Packt ihn jetzt mit der Quadrat-Taste! Auch wenn Ihr ihn zweimal zu Boden geboxt habt und kleine Sternchen seinen Kopf umkreisen, ist die Voraussetzung für einen Genickgriff gegeben.

GRIPPE-INFEKTION: Pechvögel fangen sich in der Nähe niesender Wachen schnell eine Erkältung ein. Im echten Leben ist das harmlos, in "Metal Gear Solid" jedoch fatal: Ein unkontrolliert hustender Spion ist ein toter Spion! Also schnell nach einem Erste-Hilfe-Set suchen.


Im "VR Training" lernt Ihr den lautlosen Vormarsch und tödliche Manöver wie z.B. den Genickgriff.



Psycho Mantis gehört zum Führungsstab der Fox-Hound-Rebellen. Er kontrolliert die schöne Meryll, liest Eure Gedanken und schmettert Euch per Telekinese Möbel um die Ohren.



HOT Line

Nicht bei jedem Gegenstand erkennt Ihr sofort den Nutzen. Hier zwei ungewöhnlichere Objekte – und was Ihr damit anfangt. ZIGARETTEN: Eure Glimmstengel habt Ihr im Magen mitgeschmuggelt; das kommt Euch später zugute. Zwar greift ständiges Qualmen Eure Gesundheit an, doch gezielt eingesetzt rettet eine Zigarette auch Agentenleben: Ihr Rauch macht die Laser-Strahlen von Überwachungsanlagen und Todesfallen im Ein-Meter-Radius sichtbar! KETCHUP: Wozu braucht Ihr bloß die Tomatenwürze? Krabbelt Ihr gerade auf allen Vieren, wenn eine Wache um die Ecke biegt, spritzt Ihr Ketchup über Euren Körper und haltet still. Der Feind denkt, Ihr seid bereits hinüber und spart sich weitere Schüsse aus dem Sturmgewehr.



Gewußt wie: Raucher erkennen die Laser-Barrieren auch ohne Thermalbrille.

! Import-Verbot und später PAL-Release konnten mir die Freude am Konami-Meisterwerk nicht nehmen: Mit Snakes Auftauchen aus arktischem Wasser ist das Hickhack um NTSC- und PAL-Versionen sofort vergessen. Denn zum Glück stecken hinter dem 3D-Abenteuer nicht nur gewiefte Marketing-Strategen, sondern vor allem ein Spieldesigner von bewundernswertem Talent. Wer dachte, Hideo Kojima hätte mit "Snatcher" die optimale Mischung aus Hightech, Spannung und Humor abgeliefert, wird von der Dramaturgie seines jüngsten Epos überrumpelt: Ausgefeiltere Charaktere hat kein Spiel zu bieten, gegen die Fox-Hound-Truppe wirkt das Resident-Evil-Zombie-Rudel...naja...leblos. Daß der erste echte "Interactive Movie" ohne linearen Render-Schnickschnack auskommt, ist die ironische Pointe an einem perfekten Produkt.

WINNIE FORSTER

Problem, ungesehen in die Basis zu gelangen, kann Euch jedoch niemand helfen: Das Gebäude wird von Kameras, Suchschweinwerfern und schwerbewaffneten Soldaten bewacht, ein "Herzlich Willkommen"-Schild könnt Ihr nirgends erkennen. So nützt Ihr Eure trainierten Fähigkeiten: Auf Knopfdruck geht Ihr in die Knie, um Euch hinter einer Mauer zu verstecken oder unter einem Lastwagen hindurchzukrabbeln. Wollt Ihr eine Wache von ihrer Route weglocken, klopft Ihr mit der Faust gegen Stahl: Mit einem verdutzten "Huh?" kommt der Söldner angestiefelt, und Ihr habt die Möglichkeit, im rechten Augenblick unbemerkt an ihm vorbeizuhasten. Rückt Euch ein Feind zu nahe auf die Pelle, boxt Ihr ihn nieder oder – noch besser – nehmt ihn in den Schwitzkasten. Ein paarmal die X-Taste gedrückt, und das Genick Eures Feindes knackt unter Eurem Griff. Ohne einen Laut sinkt der Körper zu Boden – das waffenlose Ringen ist oft besser als lautes Geballere, das im Sekundenbruchteil einen Alarm auslöst. Dieser beraubt Euch für eine bestimmte Dauer Eures Radars (am rechten oberen Bildschirmrand), der normalerweise Blickwinkel und -reichweite aller Kameras und Soldaten eines Levels anzeigt. Außerdem weckt ein Alarm selbst die Schlafmützen unter Euren Feinden, die sonst gemütlich schnarchend auf ihrem Posten dösen. Schon im ersten level merkt Ihr also, daß Heimlichkeit meist besser ist als rohe Gewalt.



Lautloser Tod: Wer diesen Genickgriff drauf hat, spart sich viel Ärger – dem Feind bleibt keine Zeit für einen Alarm.

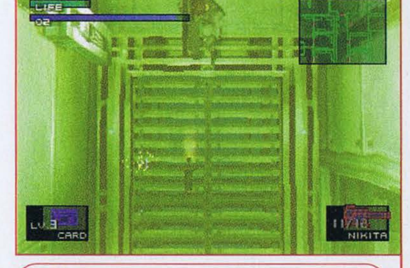
Habt Ihr es bis ins Gebäude geschafft (Tip: Aufrecht kommt hier kein Feind hinein), sammelt Ihr weitere Informationen, Hightech-Utensilien und Waffen jedes Kalibers. Einige Werkzeuge verändern Euren Blick auf die Umgebung, wie z.B. das Nachtsichtgerät oder die Thermobrille, die alle warmen Objekte (Lebewesen, Feuer, Laser) rot aufleuchten läßt. Auch Plastiksprengstoff, Gasmaske und Raketenwerfer gehören zu Eurem Inventar. Schließlich trefft Ihr auch auf die Geiseln und die bösartigen Ex-Kollegen von Fox-Hound: Revolver Ocelot ist ein schießwütiger Western-Freak, der dem Terroristentrupp als Verhörspezialist dient, Schamane Vulcan Raven verfügt über Bärenkräfte und rumpelt am lieb-

Das erste

"Metal Gear Solid" (Japan-Release: 1987) erschien auch in Deutschland und wirkt jetzt wie eine 2D-Vorstudie zum neuen "Metal Gear Solid": Aus der Von-oben-Perspektive bewegt Ihr einen agilen Einzelkämpfer, der teilweise schon mit dem gleichen Hightech-Spielzeug wie auf der Playstation gerüstet ist: Um durch die feindliche Basis voranzukommen, sammelt Ihr Gasmaske und Minendetektor, Raketenwerfer und kugelsichere Weste. Die englischsprachigen NES-PAL-Versionen von "Metal Gear Solid" und dem Nachfolger "Snake's Revenge" (Originaltitel: "Solid Snake") findet Ihr mit etwas Glück noch auf dem



Flohmarkt oder bei einem Ramschverkauf im Kleinanzeigenteil von MAN!AC und Lokalzeitung.



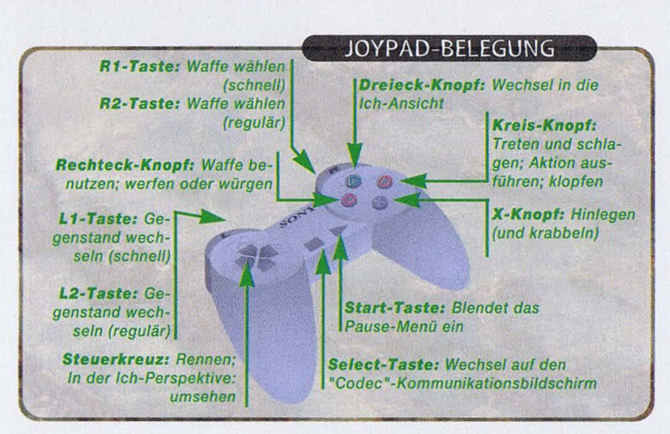
Mit ferngesteuerter Rakete erreicht Ihr auch Ziele, die durch Elektroboden und Giftgas geschützt sind. Fliegt das...



...Geschoß, versetzt Ihr Euch per Tastendruck in seine Perspektive und trefft das Ziel mit präzisen Lenkmanövern.



Zielt auf den Turm: Granaten sind die einzigen Waffen, mit denen Ihr den Panzer vor dem Raketenlager zerstören könnt.



Plastiksprengstoff ebnet den Weg: Hinter dieser frisch verputzten Wand verbirgt sich...



...ein Geheimgang. Statt Granaten nützt Ihr für eine solche Aktion eine Ladung C4.

sten im Panzer durchs Gelände. Schön, aber tödlich ist Sniper Wolf, eine kaltblütige Scharfschützin; kaum zu fassen wiederum der Verwandlungsspezialist Decoy Octopus. Sie alle gehorchen dem Kommando des mysteriösen Psycho Mantis und Eures genetischen Zwillings Liquid Snake, besitzen aber auch einen eigenen Kopf: Alle agieren selbständig und sprechen zu Euch in deutscher Sprache.
Daneben tummeln sich in der vielstöckigen Basis Charaktere, die sich keiner Partei klar zuordnen lassen: Über Funk kommt Euch Euer alter Ausbilder, der Alaska-Exilant Master Miller mit Tips und Kniffen zur Hilfe, eine blutige Spur weist Euch den Weg zu "Ninja" (Bild links), einem rachsüchtigen Cyborg, der sich auf eigene Faust durch die Gänge metzelt. Auch schöne Frauen kreuzen Euren Weg...
"Metal Gear Solid" besticht also nicht nur durch seine fantastische, stellenweise fast fotorealistische 3D-Grafik, sondern auch durch konkurrenzlose Dramaturgie und komplexe Story: Fast die Hälfte der Spielzeit verbringt Ihr mit Gesprächen, die Euch immer mehr Facts zur Situation und der ultimativen Superwaffe "Metal Gear Rex" liefern. Doch selbst wenn Ihr minutenlang nichts tun könnt, sondern gebannt einer Filmsequenz folgt, behält "Metal Gear Solid" seinen Echtzeit-Grafikstil: Im Gegensatz zu anderen Playstation-Abenteuern hat Konami in "Metal Gear Solid" keine vorabgerenderte FMV-Sequenz versteckt, das gesamte Spiel ist aus einem Guß. Nur dokumentarische Aufnahmen werden auch als solche eingespielt: So erfahrt Ihr was vor dem Terroranschlag geschah und was sich an anderen Orten der Erde ereignet hat. Die Handlung um Roboter-Technologie, DNA-Manipulation und die atomare Bedrohung ist umfangreich und verschlungen – wer Rückblenden und Doku-Filmschnipsel einfach wegklickt statt aufmerksam zu lauschen, der blickt bald nicht mehr durch.

Durchblick trotz komplexer Architektur: Eine flexible Kamera rückt Euren Helden immer ins rechte Licht.



Lehnt Ihr Euch an eine Mauer, schwenkt die Kamera frontal vor Euch: Ihr seht in den Gang, ohne selbst gesehen zu werden.

Auch wenn an manchen Stellen anarchistischer Humor hervorblitz, ist "Metal Gear Solid" eine todernste Sache: Nur wer konzentriert auf jeden Hinweis achtet, Radar und Rundumblick aus der Ich-Perspektive ausnützt und mit jedem der zahlreichen Hightech-Gegenstände umgehen kann, wird letztendlich bis zum Oberbösewicht vordringen. Denn obwohl Konami mit "Metal Gear Solid" ein echtes 360°-Abenteuer vorlegt, folgt das Spiel dem altbekannten Action-Schema: Habt Ihr einen Abschnitt durchquert, wartet ein besonders harter Gegner mit fiesen Waffen und Taktiken auf Euch, bevor es in neuen Räumen weitergeht. Erst später folgt – Konami typisch – ein Spezialgegner auf den nächsten, das Spiel wird zum Familientreffen der Superschurken und übermenschlichen Helden.
Natürlich könnt Ihr in bereits besuchte Stockwerke zurückkehren (z.B. wenn Ihr glaubt, etwas Wichtiges vergessen zu haben), gegen Ende des Spiels habt Ihr ein gewaltiges 3D-Areal freigespielt.



Insider-Gag: In einer Nachbildung der R&D-Büros von Konami prügelt Ihr Euch mit dem geheimnisvollen Ninja.

HOT Line

Die erste Begegnung ist die schwerste: Lest, wie Ihr die Endgegner 2 und 3 problemlos überwindet. VULCAN RAVEN: Auch ohne Minendetektor und Thermalbrille habt Ihr in Ravens verschneiter Arena eine Chance: Rennt ganz links an der Felswand entlang nach oben, und Ihr umgeht alle Sprengsätze. Auch wenn Ihr deren Position kennt, ist diese Route zu empfehlen: Versucht nicht, den Panzersalven auszuweichen, sondern stürmt so schnell wie möglich ganz links nach oben. Seid Ihr dem Panzer nahe, kann Euch das Geschütz nicht mehr treffen, auch Minen gibt´s in der Mitte des Feldes kaum. Werft Raven drei Granaten auf den Turm, und der Weg ins Depot ist frei. NINJA: Wenn Ihr genügend Rationen in der Tasche habt, ist der Cyber-Ninja kein Problem. Seid Ihr Life-mäßig nur schwach gerüstet, müßt Ihr hingegen gut aufpassen um seinen Wirbeln und Schlägen zu entgehen. Nur Kicks und Schläge können Euren übermenschlichen Gegner verwunden, Waffen machen ihm nichts aus. Gegen Ende packt Ninja seinen Power-Punch aus: Laßt ihn auf Euch zukommen; schlagt nicht, sondern wartet, bis er sich hinter Euch beamt. Schnell weicht Ihr aus und versetzt ihm Eurerseits einen Haken oder Tritt. Achtung: Seine finale Explosion reißt Euch mit in den Tod, wenn Ihr knapp an Energie seid und keine Ration in der linken Hand haltet. Flüchtet besser, nachdem Ihr Ninja den Todesschlag versetzt habt.



Aus den Augen des Feindes: Einge der Fox-Hound-Terroristen sehen Euch, lange bevor Ihr sie zu Gesicht bekommt!

Die Ich-Perspektive à la "Turok" nützt Ihr in "Metal Gear Solid" nur in speziellen Situationen – z.B. um Euch einen verdächtigen Gegenstand (oder eine schöne Frau) genauer anzusehen, oder wenn Ihr auf allen Vieren durch Lüftungsschächte krabbelt. Von letzterer Ausnahme abgesehen, könnt Ihr Euch in dieser Ansicht aber nicht bewegen. Stattdessen spurtet Ihr (von einer flexiblen Kamera verfolgt) aus der Third-Person-Perspektive durch die Räume, blickt also wie in "Resident Evil" oder "Parasite Eve" aus wechselnder Distanz und Richtung auf Euren Helden. Lehnt Ihr Euch eng an eine Mauer, schwenkt die Kamera vor Euch, und Ihr blickt Euch über die eigene Schulter. Das ist praktisch, um z.B. um eine Ecke zu sehen ohne den Kopf hervorzustrecken.
Komplizierte Handlung, komplexe Steuerung – da ist ein übersichtlicher Bildschirmaufbau besonders wichtig: Neben dem angesprochenen Radar seht Ihr links oben Eure Lebensenergie; eine kleine Leiste, die bei Treffern schrumpft, für jeden freigespielten Abschnitt aber um ein paar Millimeter verlängert wird. In Endgegnerkämpfen gesellt sich die entsprechende Leiste Eures Feindes dazu – meist ist diese doppelt oder dreimal so lang wie Euer eigener Balken. Auf Druck der seitlichen Taster wird der Inhalt Eurer Taschen eingeblendet: Rechts die Waffen, links Werkzeuge und andere Objekte. Das ist spielerisch praktisch, aber kaum realistisch – gegen Ende des Spiels ist Snake tonnenschwer mit Raketenwerfer, diversen Sichtgeräten, Handgranaten und Plastiksprengstoff beladen und bewegt sich dennoch unbeschwert wie zu Spielbeginn... *wi*





Neben der Waffenwahl die beiden einzigen In-Game-Menüs: Oben die Objektauswahl, unten Euer digitales Telefonbuch.

HOT Line

SNAKE UND DIE FRAUEN: Auch ein Held wie Solid Snake ist gegen weibliche Reize nicht immun. Fernab der Heimat verstrickt er seine beiden Kontaktmädels Naomi und Mei in wilde Flirts. Doch während er die Ärztin über Funk gar nicht erreichen kann, quittiert Mei aufdringliche Anrufe irgendwann mit eisigem Schweigen und schließlich mit frech rausgestreckter Zunge. Bleibt Meryl, die Nichte des Colonel: Während deren Bewacher über ihren Traumkörper schwärmen, hängt Snake längst am Gitter und wirft von oben einen Blick in Meryls Zelle. Anfangs bringt sich die Blondine noch keusch bekleidet in Form; kehrt Snake mehrmals ans Gitter zurück, sieht er sie im Slip. Später hat es Snake nicht mehr ganz so einfach: Die Schöne errötet bei längerem Blickkontakt. Richtet Ihr später eine Waffe auf sie, boxt sie Euch einfach um. Trotzdem gibt´s einen Weg, sie ein zweites Mal nahezu unbekleidet zu betrachten: Folgt Ihr flink auf die Damentoilette des Raketenlagers, seht Ihr sie erneut im Höschen – auch Söldner wollen ihren Spaß.



Agent oder Voyeur? Nach ein paar Turnübungen entledigt sich Meryl...



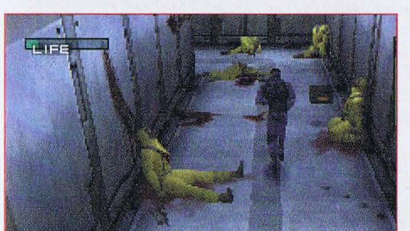
...ihrer Hose. Leider hängt ein Gitter zwischen Euch und dem Mädel.



Später errötet die Schöne, wenn Ihr sie zu lange anstarrt.

"Metal Gear Solid" fasziniert mich nicht nur durch seine knallharten Action-Szenen, die taktischen Obermotzduelle und die unvergleichliche 3D-Grafik, sondern in erster Line mit der intrigenreichen Story: Im Dickicht aus gezielter Fehlinformation und Hinterlist wißt Ihr bald nicht mehr, für welche Seite Ihr eigentlich kämpft - der letzte Dialog des Abspanns stellt noch einmal die gesamte Geschichte auf den Kopf und hinterläßt einen beklemmenden Nachgeschmack. Alle Kampf-, Knobel- und Geschicklichkeitssequenzen davor sind optisch und akustisch perfekt in Szene gesetzt und großzügig mit Spezialeffekten und Geheimnissen ausgeschmückt. "Metal Gear Solid" ist eines der wenigen Spiele, bei dem absolute Stille im Wohnzimmer herrscht: Vor Spannung vergessen die Kumpels, Euch das Pad zu entreißen. Ein absolutes Wahnsinnsspiel!

OLIVER EHRLE





Trotz greulicher Szenen (links) bleibt immer Zeit für einen Flirt per Videofunk (rechts).

SPIELSPASS 92%



HERSTELLER: KONAMI
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 110 MARK
GRAFIK: 88%
SOUND: 86%

Schlaues Hightech-Agentenabenteuer mit komplexer Story und vielen Überraschungen: Spannender als jeder Kinofilm!

AB 16

Grafische

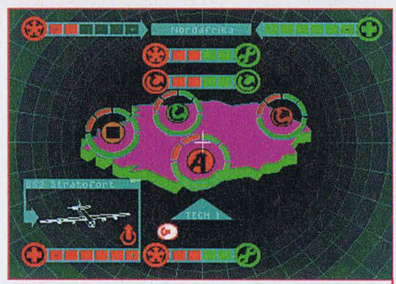
Unterschiede zwischen japanischer, amerikanischer und deutscher Version gibt´s unseres Wissens nicht, auch PAL-Balken werdet Ihr in dieser Umsetzung nicht finden. Doch halt, ein Detail wurde für westliche Märkte verändert: Den Wächter, den Meryl bei ihrem ersten Auftritt entkleidet, zog Konami USA nicht nur bis auf die Unterhose, sondern gar noch weiter aus. Statt dem Armen das letzte Kleidungsstück zu lassen, liegt er in der amerikanischen und in der deutschen Version nun ganz nackt in der Gegend herum. Lediglich eine Jugendschutz-typische Verpixelung mildert die komische Szene ab. Jetzt rätseln die Fans: Warum bloß diese Modifikation?

Kuriose Änderung für den Westen: Statt Unterhose (oben) verpixelter Hintern.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Produzent: Phil Quirke-Webster • **Spieldesign:** Mark Green • **Programmierung:** Sam Brown, Dave Semmens, Peter Bratcher, Naresh Hirani, David Jefferies • **Grafik:** Carlos Ullioa, Paul Walker, Derrick Austin, Pete Owen-James, Nick Phillips • **Sound:** Gary McKill

Global Domination


Der Taktikschirm: Ihr erkennt Angriffs- und Verteidigungsanlagen; das "A" steht für Aircraft – hier ist die Luftwaffe stationiert.

Zukunftsmusik? Die kriegerischen Handlungen des 21. Jahrhunderts finden komplett am Computer statt. Eine Rakete in Richtung Deutschland ist nur einen Mausklick entfernt.

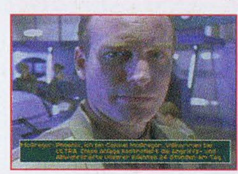
Intro

und Missionsbeschreibungen seht Ihr als digitalisierte Filmsequenzen mit deutschen Untertiteln.

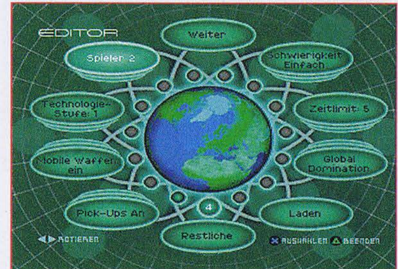






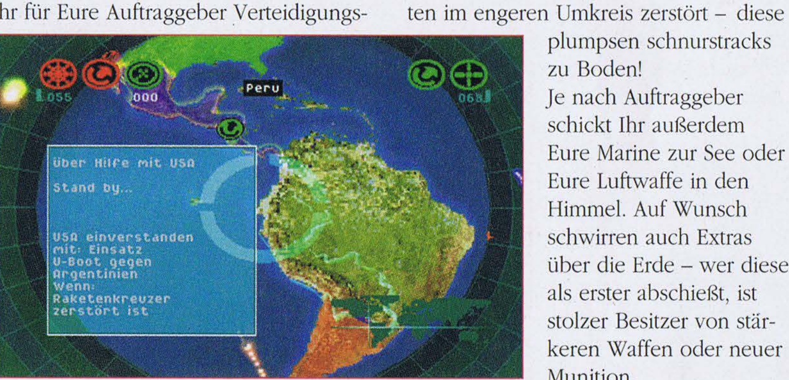




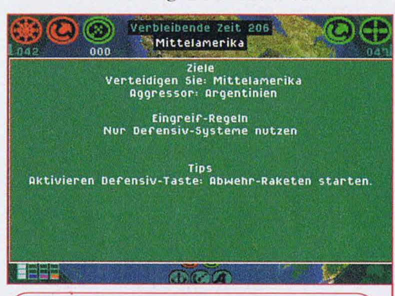


Konflikt-Editor: Ist Euch das Weltgeschehen zu eintönig, bastelt Ihr Euch eigene Szenarien.

Die Weltordung, wie wir sie kennen, ist zu Beginn des nächsten Jahrtausends aus den Fugen geraten: In Kanada herrscht Anarchie, die Vereinigten Staaten von Amerika stehen vor der Zersplitterung, die UNO existiert nicht mehr. Überall auf der Welt bilden sich Organisationen, die Regierungen ihre militärische Hilfe anbieten – ein Milliardengeschäft!
In diesem Szenario heuert Ihr bei bei "Ultra" an, einem der größten militärischen Dienstleister. In 20 Missionen führt Ihr für Eure Auftraggeber Verteidigungs- oder Vergeltungs-Aktionen durch.
Das Kampfgeschehen spielt sich ausschließlich auf einem elektronischen Globus ab. Beteiligte Kriegsparteien sind farblich gekennzeichnet, Ihr steuert mit einem Fadenkreuz Eure Angriffs- und Verteidigungsanlagen. Fliegt eine feindliche Rakete auf Euer Land zu, holt Ihr sie mit einem Projektionslaser vom Himmel oder aktiviert das Satellitenschild. Als Angriffswaffen stehen Raketen mit unterschiedlicher Bestückung im Arsenal. Einen Atomsprengkopf habt Ihr in späteren Missionen ebenso zur Verfügung wie einen Satelliten-Laserstrahl. Dazu kommen Sonderwaffen wie der "Smart Bomb Jammer", der die Zielsysteme aller Raketen im engeren Umkreis zerstört – diese plumpsen schnurstracks zu Boden!
Je nach Auftraggeber schickt Ihr außerdem Eure Marine zur See oder Eure Luftwaffe in den Himmel. Auf Wunsch schwirren auch Extras über die Erde – wer diese als erster abschießt, ist stolzer Besitzer von stärkeren Waffen oder neuer Munition.
Während des kriegerischen Scharmützels müßt Ihr Euch unbedingt an die Vorgaben des Auftraggebers halten, die Euch zu Beginn der Mission angezeigt werden. Eine Rakete im falschen Ziel kann den weiteren Ablauf entscheidend beeinflussen. Auch während des Kampfes werdet Ihr mit neuen Instruktionen auf Trab gehalten, die Ihr sofort umsetzen solltet. Wenn Euch die vorgegebenen 20 Missionen nicht reichen, entwerft Ihr mit dem Konflikt-Editor eigene Szenarien. *ts*



Während des Kampfgeschehens schwirren Meldungen über aktuelle Geschehnisse ins Haus



Haltet Euch strikt an das vorgegebene Ziel, sonst entzieht Euch Euer Auftraggeber sein Vertrauen – die Mission ist verloren!

"Global Domination" packt ein heikles Thema an - Krieg spielen ist nicht jedermanns Sache. Laßt Ihr aber den fragwürdigen Hintergrund außer Acht, offenbart sich Euch ein actionreiches Strategiespiel mit interessanter Grundidee. Langeweile kommt so schnell nicht auf, oft müßt Ihr Euch um zwei Schauplätze gleichzeitig kümmern, und der Kriegsverlauf nimmt überraschende Wendungen. Auch das Waffenarsenal sorgt für Abwechslung, unter den Spezialwaffen sind einige Schmankerl dabei.
Auf grafische Höhepunkte dürft Ihr jedoch nicht hoffen, außer den guten Filmsequenzen sieht Euer Auge wenig Erfreuliches. In hektischen Momenten verliert Ihr durch die runde Karte schonmal den Überblick, Raketeneinschläge sind die Folge. Leider fehlt auch ein Zweispieler-Modus, genauso wie eine Rumble-Unterstützung.

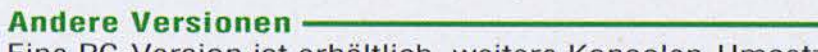
THOMAS SZEDLAK



SPIELSPASS 67%

HERSTELLER: PSYGNOSIS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 53% | SOUND: 56%

Action-Strategie mit fiktivem Hintergrund: In wenigen Jahren herrscht Krieg – und Ihr seid mittendrin! Grafisch leider dürftig.


Andere Versionen
Eine PC-Version ist erhältlich, weitere Konsolen-Umsetzungen sind derzeit nicht geplant.



Dreamcast

Grundgerät incl. RGB-Umbau mit Kabel &Audio lieferbar

RGB-Umbau mit Kabel (solange RGB-Kabel nicht lieferbar)	99,99
RGB-Kabel (Vorbestellung möglich)	
VMS Mothra (Special Edtion)	79,99
Joypad	79,99
Virtua Fighter 3	159,99
Sega Rally 2	159,99
Blue Stinger	159,99
Sonic Adventure	159,99

alle anderen Titel lieferbar

Sony Playstation

Dual Shock-Gerät+Chip + RGB-Kabel nur: 339,99 DM

Nintendo 64

Adapter für Importspiele incl. Gamecheater 74,99

RGB Umbau&Kabel 144,44 (maximale Bildqualität)

wir haben auch sehr viele Spiele für alle Systeme lagernd. Einfach nachfragen

DVD Player Umbau

ab 199,99DM

für Import Filme(z.B. USA)

Neo Geo Pocket

Neo Geo Pocket (Dreamcast VMS Kompatibel)	139,99
King of Fighters	79,99

andere auch lieferbar

Scart-Umschalter

RGB-taugliche Umschalter für Video Spiele mit Anschluß für die Stereoanlage.

4-fach Umschalter	119,99
7-fach Umschalter	219,99

Tuning,Anschlußkabel

Bis zu 100% Verbesserung

PSX-RGB+Audio Besser!	39,99
N64 S-VHS+Audio TOP!	39,99
PSX S-Video Kabel	39,99
PSX Chip-Umbau*	69,99
Sega Saturn 50/60Hz,dt,us,jp	99,99

andere auf Anfrage!!!

Joypadverlängerungen für alle Systeme

* für Importspiele/ Druckfehler und Änderungen vorbehalten

☎ **(02622)83517**

Wolfsoft, Schulstr. 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583



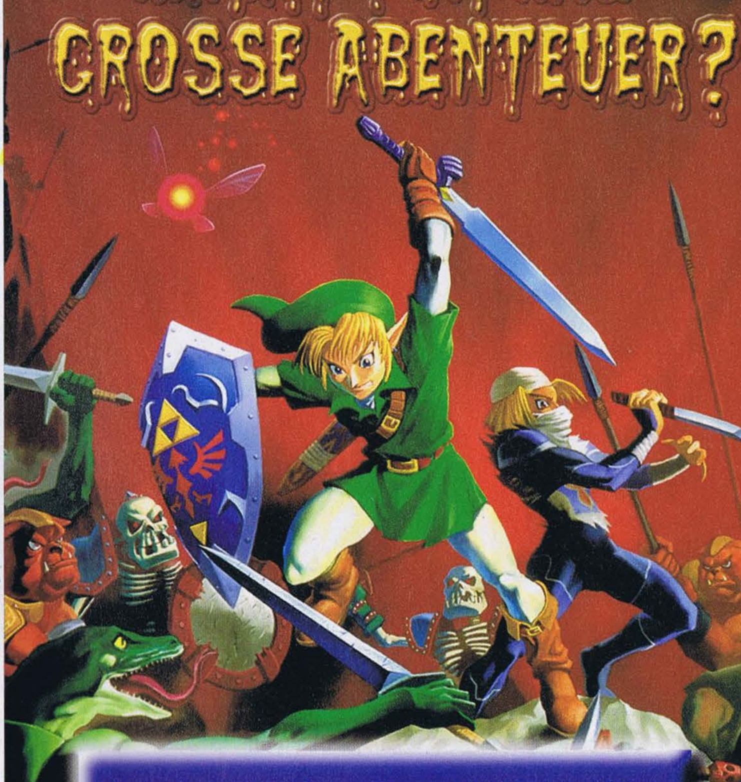
!! Nur für Händler !!

Tradelink

Spielegroßhandel
Eltastraße 8
78532 Tuttlingen

Playstation-Saturn-N64-SNES - Dreamcast

Händleranfragen unter:
Tel.: 07461/79001 + 79002
Fax: 07461/79003



Und dazu noch verrückt nach guten Videospielen? Dann bist Du die/der Richtige für uns! Nintendo ist weltweiter Marktführer in Sachen Videospiele. Der Game Boy und das Nintendo64 sind auf dem gesamten Planeten ein Begriff. Unser Team braucht dringend Verstärkung. Wir suchen jemanden, der sich mit Videospielen bestens auskennt und die journalistischen Fähigkeiten hat, darüber kompetent und mitreißend in unseren verschiedenen Publikationen zu berichten. Kurzum, wir suchen eine/n

Videospiel-redakteur/in

Wer auch die schwierigsten Level lächelnd meistert, die schnellsten Runden mit verbundenen Augen fährt, vor dem fürchterlichsten Endgegner nicht schlapp macht, praktische Erfahrungen im Journalismus gesammelt hat und dazu noch englische Sprachkenntnisse besitzt, der sollte sich schleunigst bei uns bewerben. Als Redakteur schreibst und redigierst Du Texte für das Club Nintendo Magazin, die Internet Homepage und unsere regelmäßig erscheinenden Strategy Guides. Außerdem übersetzt Du Spieleanleitungen und Bildschirmtexte. Diese Aufgabe verlangt ein hohes Maß an Begeisterung für Videospiele und ein feines Gespür für das, was in der Szene gerade angesagt ist. Neue Trends, abgefahrene Styles – wir haben unser Ohr immer am Puls der Zeit.

Interesse? Dann solltest Du uns umgehend Deine Bewerbungsunterlagen mit Arbeitsproben schicken. Dich erwarten ein hochmotiviertes Team und ein spannender, abwechslungsreicher Job. Deine schriftliche Bewerbung schickst Du bitte an unsere Personalabteilung.

Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center
63760 Großostheim
http://www.nintendo.de





Entwickler: Microprose, USA • **Produzentin:** Eveline Cureteu • **Spieldesign:** Sid Meier, Bruce Shelley • **Programmierung:** Christopher Deel. Livesay Technologies • **Grafik:** Silvio Poretta, Larry Paolicelli • **Sound:** David Evans

Civilization 2

IT'S A MANIAC

Sid Meier hat sich mit dem Nachfolger von "Civilization" selbst ein Denkmal gesetzt. "Civ 2" ist einer der meistverkauften Strategiespiele und war gleichzeitig das letzte Spiel Meiers für Microprose. Meier hatte den amerikanischen Traditionshersteller 1983 zusammen mit "Wild Bill" Stealey (heute Interactive Magic) gegründet. Legendäre Spiele wie "Silent Service" (1985), "Gunship" (1986), "Pirates" (1987), und "Railroad Tycoon" (1990), gehen auf sein Konto. Vor zwei Jahren verließ Meier Microprose und gründete Firaxis. In Kürze erscheint sein neustes Werk "Alpha Centauri", ein Aufbauspiel, für den PC.



Auf der Hauptkarte besiedelt Ihr Städte, erschließt Minen, sammelt Schätze und tragt Eure Kämpfe aus. Jede Einheit dürft Ihr pro Runde nur einmal bewegen.



In der Städteansicht seht Ihr Euren Palast und alle Gebäude, die Ihr Eurer Bevölkerung beschert habt.

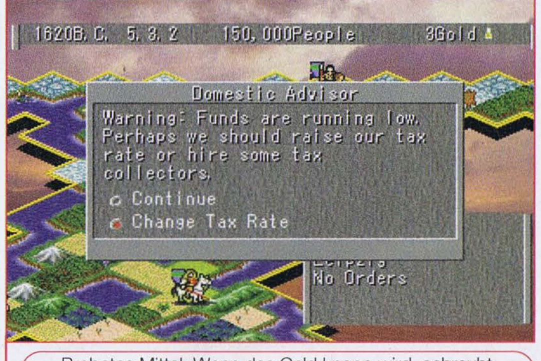


Ministerrunde: In kurzen Videosequenzen erläutern Eure Berater ihre Wünsche.

PS Neue Herausforderung für Playstation-Strategen: Als Heeresführer und Staatsoberhaupt zugleich lenkt Ihr in der PC-Umsetzung "Civilization 2" Euer Volk durch 6.000 Jahre Zeitgeschichte. Ziel Eurer Bemühungen ist, als erster Euer Volk in ein benachbartes Sternensystem zu führen.

An ein Raumschiff denkt Ihr zu Beginn noch nicht: Nachdem Ihr Weltgröße (drei Stufen), Schwierigkeitsgrad (sechs Level) und Gegnerzahl (drei bis sieben Stämme) festgelegt und Euch für eine von 21 Rassen entschieden habt, gründet Ihr im Jahre 4.000 vor Christus Eure erste Stadt und verpaßt Ihr einen hübschen Namen. Habt Ihr die Online-Hilfe aktiviert, erhaltet Ihr Hintergrundinfos und Tips zu allen wichtigen Entscheidungen, die Ihr treffen müßt. Gleich zu Beginn werdet Ihr von Eurem Stammesweisen gefragt, was er denn schönes erfinden soll. Antwortet nicht leichtfertig, alle Entscheidung beeinflussen den Werdegang Eures Volkes: Erforscht Ihr die Kunst des Kampfes, werden Eure Bewohner zu kriegslüsternen Rambos; Wissen über Werkzeugbau macht aus Ihnen ein Volk der Handwerker. Wollt Ihr, daß sich Eure Rasse zu gebildeten Gelehrten entwickelt, solltet Ihr mit der Erforschung des Alphabets beginnen. Dabei sind die einzelnen Erungenschaften in einer Baumstruktur geordnet; vor dem Schreiben kommt das Alphabet, danach könnt Ihr z.B. die Kunst der Kartenzeichnung erlernen. Auch Gebäude nehmen Einfluß auf die Aktivitäten Eures Volkes: Im Tempel wird gebetet, in der Bücherei gelesen, im Kampfzentrum zum Krieger ausgebildet. Das für den Bau notwendige Kleingeld holt Ihr Euch, wie jeder ordentliche Staat, durch Steuern. Weil mehr Einwohner höhere Steuereinnahmen bedeuten, solltet Ihr die Attraktivität Eurer Stadt durch den Bau von Gebäuden und Zufahrtsstraßen schnellstens erhöhen. Zusätzlich sorgen volle Getreidelager für Zufriedenheit und Paarungswille in der Bevölkerung. Verteidigungsanlagen solltet Ihr ebenfalls einplanen, denn schnell werden Gegner auf Euren Wohlstand aufmerksam.

Glücklicherweise gehen benachbarte Rassen nicht immer gleich mit der Keule auf Euch los, sondern versuchen, durch Tauschaktionen an Eure Erungenschaften zu kommen. Wenn Ihr was Nützliches dafür bekommt, greift Ihr zu und schließt eventuell noch eine militärische Allianz: Wenn Ihr angegriffen werdet, steht Euch der Verbündete zur Seite – und umgekehrt. Seid also vorsichtig mit militärischen Kooperationen,

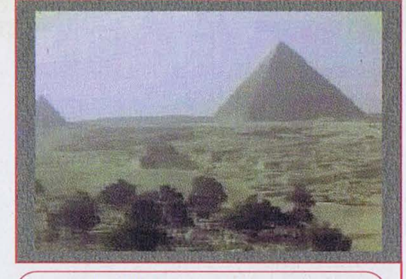


Probates Mittel: Wenn das Geld knapp wird, schraubt Ihr die Steuern nach oben.





Menü-Übersicht: Links das Hauptmenü, in der Mitte das Aktionsfeld für Städteangelegenheiten. Mit den Optionen im rechten Bild bewegt Ihr Eure Einheiten durch die Welt.



Landschaftsfilm: Wurde ein "Weltwunder" erschaffen, erfreut eine kurze Videosequenz Euer Auge.

sonst seid Ihr flugs in einen Krieg verwickelt, mit dem Ihr eigentlich gar nichts zu tun haben wolltet.
Die 21 Rassen benehmen sich so, wie man das erwartet: Germanen sind perfektionistisch, Inder friedliebend, Russen wenig produktiv. Amerikaner gehen keiner kriegerischen Auseinandersetzung aus dem Weg und werden in puncto Kampfeslust nur von den Mongolen übertroffen – zu denen solltet Ihr immer freundlich sein. Es sei denn, Eure Armee ist gut ausgerüstet. In der Anfangsphase sind Wurfgeschosse und alles niedertrampelnde Elefanten das furchteinflößendste Kampfmittel; später entwickelt Ihr all die vernichtenden Waffen, die Ihr auch aus dem Geschichtsunterricht kennt.
Wenn Ihr mit einer Einheit auf ein besetztes Feld läuft, kommt es automatisch zum Kampf. Stärkewerte und Kampferfahrung entscheiden über Sieg oder Niederlage. Verletzte bzw. beschädigte Einheiten regenerieren sich mit der Zeit, in einer Eurer Städte wird der Heilungsprozeß deutlich beschleunigt.
Gedeiht und blüht Eure Stadt, solltet Ihr an Expansion denken. Ihr schickt einige Siedler auf den Weg, einen geeigneten Bauplatz für ein zweites Dorf Eures jungen Staates zu suchen.



Euer Staat in jungen Tagen. Städtenamen werden vorgegeben, Ihr könnt sie aber auch ändern.

"Civilization 2" ist rundenbasiert, die Intervalle ändern sich im Laufe des Spiels. Zu Beginn dauert jeder Zug 50 Jahre, später 20 und dann zehn. In jeder Runde könnt Ihr ein Gebäude pro Stadt bauen, jede Einheit einmal bewegen usw. Es gibt kein Zeitlimit, in Ruhe überlegt Ihr jede Aktion, unterhaltet Euch mit den Ministern über anstehende Investitionen und checkt Statistiken über Euren Staat sowie Eure Mitbewerber ab. Oder Ihr lest in der "Civilopedia", einem virtuellen Nachschlagewerk, das Informationen zu allen möglichen Erfindungen, Gesellschaftsformen oder Gebäuden bereithält.
Gesteuert wird nur mit dem Standard-Joypad, sowohl Analogsticks als auch Sony-Mäuse werden nicht unterstützt. Da "Civilization 2" zu Beginn jedes Zuges automatisch von Einheit zu Einheit springt, und Ihr auch die einzelnen Städte per Knopfdruck durchschaltet, bleiben Euch langwierige Scroll-Orgien zum Glück erspart.
Unbedingt beachten: Ein Spielstand belegt stolze zehn Blocks auf Eurer Memory Card. *ts*

Unser Test
basiert auf der US-Importversion. Kurz vor Redaktionsschluß erfuhren wir, daß Activision die inhaltsgleiche deutsche Fassung wegen der aufwendigen Lokalisierung erst im April veröffentlicht. Mit umfangreichen Tips zu "Civilization 2" warten wir, bis das Spiel in Deutschland erschienen ist.

Gegen den Trend: "Civilization 2" glänzt nicht mit schicker 3D-Optik, Lightsourcing oder massig Videosequenzen. Spielidee und -tiefe heißen die Trumpfkarten, mit denen Euch Sid Meiers Meisterwerk in seinen Bann zieht. "Civ 2" ist komplex und herausfordernd, die gute Online-Hilfe macht den Titel aber auch für jüngere Semester und Gelegenheits-Strategen interessant. Da jedes Spiel anders verläuft, ist die Langzeitmotivation enorm. Technisch nutzt "Civilization 2" die Playstation-Hardware nicht im geringsten aus: Die Grafik war schon beim Erscheinen der PC-Version vor drei Jahren veraltet, die vier Musiktitel dudeln in mäßiger Soundqualität vor sich hin. Spielerische Schwachpunkte sind nur im Kampfsystem zu finden. Da Ihr keine Einheiten zusammenziehen könnt, sind Märsche zum Kriegsschauplatz zeitintensiv.

THOMAS SZEDLAK

SPIELSPASS 85%

CIVILIZATION II

HERSTELLER: ACTIVISION
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 41%
SOUND: 33%

Technisch veraltet, doch spielerisch ein süchtigmachendes Meisterwerk: Führt Euer Volk von der Steinzeit in die Moderne.

AB 12

Andere Versionen
Eine PC-Version ist seit 1996 erhältlich. Weitere Konsolen-Umsetzungen sind nicht geplant. Der Nachfolger "Civilization: Call to Power" erscheint in Kürze für PC.

Entwickler: Sony, J

Granstream Saga



Ängstliche Naturen sollten die Welt von Granstream meiden: Ihr stellt Euch den unberechenbaren Kräften magischer Kristalle, lauscht den Gebrabbel zwielichtiger Greise, bangt auf dem Rücken von Riesenvögeln um Euer Leben und beamt Euch in gefährliche Kerker.

Die PAL-Umsetzung ist Sony prima gelungen: Ihr genießt das Abenteuer in Vollbild; der schwarze Rahmen der Anime-Sequenzen ist kein PAL-Patzer, sondern schon in der japanischen Importversion vorhanden – gut, daß wir verglichen haben. Statt grammatikalischer Verrenkungen oder kindischer Formulierungen erwarten Euch sachliche Dialoge: Gags findet Ihr sowohl in der deutschen Fassung als auch in der Importversion nur vereinzelt.

PS Wer den Krieg für ein akzeptables Mittel der Politik hält, sollte die Geschichte des Planeten Granstream aufmerksam studieren: Vor 100 Jahren zündeten die Streitkräfte des Imperiums im Kampf mit den übermächtigen Alliierten Massenvernichtungswaffen, die das Eis der Pole schmelzen ließen. Die Folge war eine schreckliche Springflut, die alles Land unter sich begrub. In letzter Sekunde konnten die Weisen vier Kontinente retten, indem sie magische Kristalle installierten, die die riesigen Inseln über die Fluten hoben.

Als Jüngling Eon beginnt Ihr Euer Abenteuer auf dem Kontinent Schilf: Das Imperium hat seine Streitkräfte neu formiert und klammheimlich die magischen Steine gestohlen. Nur Ihr könnt sie wiederbeschaffen und Eure Landsleute vor dem Ertrinken retten.

"Granstream Saga" entführt Euch in eine malerische Fantasywelt, in der Ihr Kobolde vermöbelt, mystische Artefakte bergt, Jungfern rettet und schließlich ganz allein das mächtige Imperium stürzt. Ihr löst knifflige Schalterrätsel, bahnt Euch den Weg durch Kistenlabyrinthe auf mehreren Etagen und weicht fiesen Speerfallen aus. Der Spielablauf erinnert dabei an einen interaktiven Film: Eure Bewegungsfreiheit ist abgesehen von Kerkern und Labyrinthen meist auf wenige Bildschirme begrenzt, Ihr bleibt immer am Ball und sucht nach der nächsten Schlüsselsequenz. Deshalb besteht die Oberwelt nur aus 3D-Inseln, auf denen Ihr die zwei bis drei aktuellen Örtlichkeiten anklickt. Während sich routinierte Rollenspieler eingeengt fühlen, bleiben Anfänger stets dicht an der Story: Die Gefahr, sich in endlosen Wüsten und Wäldern zu verlaufen, besteht nicht. Obwohl alle Dungeons und Dörfer komplett aus Polygonen bestehen, steuert Ihr Eon aus der Vogelperspektive: Nur im Gespräch mit Passanten und in Story-Sequenzen schwenkt die Kamera in ausgefallene Perspektiven und lockert so langwierige Gespräche auf. Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen gibt es in "Granstream Saga" keine Zufallskeilereien: Kampflustige Trolle und Echsen patrouillieren in den Dungeons und greifen erst bei Sichtkontakt an. Mit etwas Geschick schleicht hinter dem Rücken einiger Monster vorbei. Hat Euch eines der Biester entdeckt, zoomt die Kamera nahe ans Geschehen, und Ihr vermöbelt das Ungeheuer mit Magie und Schwert, Feuerregen und Eissturm. Bei Gegenattacken nützt Ihr entweder Ausfallschritte oder das Schild, das unter besonders harten Hieben jedoch zerbricht. Nach dem Sieg verhökert Ihr die Ausrüstung des Monsters, zusätzliche Lebens- und Magiepunkte gibt's nur nach besonders harten Schlachten oder in versteckten Schatzkisten.

Den Spielstand speichert Ihr nahe grüner Kristalle, die nebenbei Eure Wunden heilen. *oe*



Viele Muskeln, wenig Hirn: Drängt den Feind in die Ecke, und seine Ausweichschritte verpuffen an der Wand.

"Granstream Saga" ist für Rollenspielneulinge der ideale Einstig ins phantastische Reich der Zauberer und Sagen: Ihr folgt immer der spannenden Handlung und könnt Euch nicht verlaufen, der Schwierigkeitsgrad ist zu Beginn sehr niedrig und steigert sich später gemächlich. Massig Rätsel und Minilabyrinthe sorgen für Abwechslung, dank Motion-Capture-Animationen und drehbarer Kamera erscheint die Fantasywelt sehr plastisch. Die taktischen Kämpfe versorgen Euch obendrein mit der nötigen Dosis Echtzeit-Action. Profis vermissen jedoch freie Missionswahl, Bonuskerker und Zufallskämpfe, um Geld für Superwaffen zu sammeln und den Helden zu trainieren. Leider besitzen die Protagonisten keine Gesichtstexturen: Erst Animesequenzen und die Bitmap-Portraits der Gespräche verpassen den Akteuren Profil.

OLIVER EHRLE



Lob und Tadel: Vater Valos ist ein überlegter Zeitgenosse, der für Euren jugendlichen Leichtsinn kaum Verständnis zeigt.



SPIELSPASS 80%

HERSTELLER: SONY

SYSTEM: PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS: 100 MARK

GRAFIK: 69% SOUND: 72%

Einsteigerfreundliches Rollenspiel mit Echtzeitkeilereien: Der Bewegungsfreiraum ist begrenzt, die Story dafür umso komplexer.

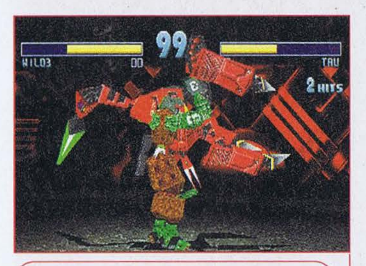
AB 12

Andere Versionen

Den Importtest von "Granstream Saga" findet Ihr in MAN!AC 9/98, Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Zoom, J

Zero Divide 2



Auch Roboter stehen auf Wrestling: Wild 3 bevorzugt einen krachenden Backsupplex.

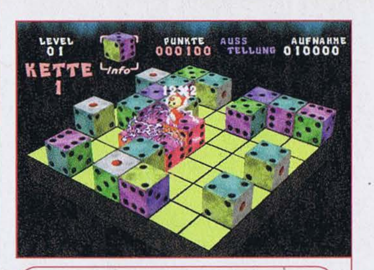
PS Unter dem Motto "The Secret Wish" laden Zooms Kampfroboter zu ihrem vierten Prügelturnier: Mit einem von zehn stählernen Raufbolden (u.a. Ninja Cygnus und Spinne Tau) stellt Ihr Euch den Kontrahenten im Story-, Time-Attack- oder Zweispieler-Modus. Wie in den Vorgängern sind drei Feuerknöpfe mit Schlag, Kick und Block besetzt, die übrigen Tasten dürft Ihr mit Kombinationen dieser Knöpfe belegen. Dadurch ergeben sich Specials, Abwehrgriffe, Würfe und Schüsse. Die wenigen Combos und Spezialmanöver halten Euch nur kurze Zeit bei Laune, zumal der die Prügelei träge ist. In puncto Spieltiefe liegt "Zero Divide 2" auf gleichem Niveau mit dem Prügelturnier in Squares "Xenogears". Die Polygonoptik ist ebenso unspektakulär wie das Kampfsystem, ein netter Effekt sind lediglich die nach harten Treffern herumkullernden Schrauben und Chassis-Teile. Im Gegensatz zu "Bushido Blade" schränken Verletzungen Eure Bewegungsfreiheit nicht ein. Im Hintergrund dudelt Synthie-Sound, der genauso wenig für Schwung sorgt wie die gelegentlichen Digi-Kommentare: "I'll be back" – dann aber hoffentlich mit mehr Pep. *oe*



Andere Versionen
Den Vorgänger testen wir in MAN!AC 3/96, die Saturn-Variante "Final Conflict" in MAN!AC 2/98.

Entwickler: Shift, J

Devil Dice



Weg mit den Würfeln: Fertige Kombinationen verabschieden sich mit Blitzgewitter.

PS Sonys neues Knobelspiel "Devil Dice" (Originaltitel "XI") versetzt Euch auf ein quadratisches Spielfeld voller Würfel. Ziel ist es, die Klötze durch geschicktes Anlegen abzuräumen, doch dazu müßt Ihr einige Regeln beachten: Nur wenn gleiche Seiten oben liegen, verschwinden die Würfel. Außerdem lösen sich Klötze erst dann auf, wenn so viele zusammenstehen wie deren Augenzahl anzeigt. Einerwürfel werdet Ihr somit nur dann los, wenn Ihr sie flink an eine verschwindende Kombo anlegt. Vier unterschiedliche Spielmodi stehen zur Verfügung: Während Ihr im "Trial" Würfel unter Zeitdruck abbaut, löst Ihr bei "Puzzle" mit einem Zuglimit knifflige Rätsel. Im "Battle" klauen sich zwei Spieler gegenseitig Kombinationen, während sich in den "Wars" gleich fünf Würfler auf dem Spielfeld tummeln.

"Devil Dice" überzeugt mit einer gelungenen Grundidee, die im motivierenden "Puzzle"-Modus besonders gut zur Geltung kommt. In den anderen Varianten regiert dagegen Hektik, da effektive Würfelkombinationen oft nur per Zufall glücken. Ansonsten ist "Devil Dice" ein guter Knobel-Griff. *us*



Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Den Import-Test der japanischen Version "XI" findet Ihr in MAN!AC 9/98.

Rollcage



Knapp vorbei ist auch daneben: Souverän laßt Ihr die Explosion links liegen und setzt Eure Fahrt unbeeindruckt fort.



Im Trainings-Modus fahrt Ihr alle Buggies Probe. Links oben werden Euch die Fahrzeugdaten angezeigt.

Extras

und Waffen gibt´s bei "Rollcage" reichlich. Vorhang auf für Schockwelle, Wurmloch & Co.



Rakete: Wartet, bis ein Ziel aufgeschaltet ist, sonst fliegt sie geradeaus.



Schockwelle: Werdet Ihr von ihr erfaßt, verformt sich Euer Buggy für kurze Zeit.



Plasmastrahlen: Sehr wirkungsvoll, legen Euren Gegner für Sekunden lahm.



Wurmloch: Sehr gemein, Ihr tauscht mit dem Absender die Plätze.

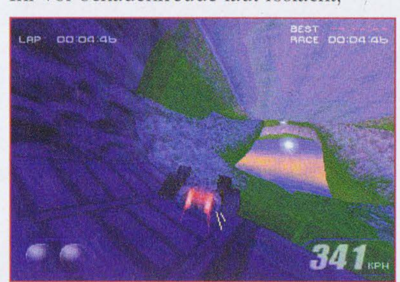


Schutzschild: Wehrt alle feindlichen Angriffe ab, hält ca. 30 Sekunden.



PS Temposüchtig: In der Zukunft ist das Bremsen verpönt; wer was auf sich hält, rast lieber mit 400 Sachen in die Mauer als den Fuß vom Gaspedal zu nehmen. Die Architektur der Fahrzeuge kommt diesem Draufgängertum entgegen: Die Buggies des nächsten Jahrtausends sind pfeilschnell, widerstandsfähig – und sehen von oben und unten gleich aus. Landet Ihr also nach einem Überschlag auf dem "Rücken", braust Ihr einfach weiter. Fahrten an Wand und Decke sind ebenfalls kein Problem, selbst Hindernisse können dem Renner der Zukunft nichts anhaben. Durch Bäume und kleinere Gebäude flitzt Ihr hinweg, größere Bauten räumt Ihr mit Waffengewalt aus dem Weg.

Die besten sechs Fahrer der Welt messen sich in einer Meisterschaft, die in vier Umgebungen auf insgesamt 15 Strecken ausgetragen wird. Ihr kämpft Euch durch drei Ligen mit jeweils drei bzw. vier Rennen, nur der Sieger steigt auf. Vor dem Start wählt Ihr aus sechs Fahrzeugen, die sich in Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Robustheit und Bodenhaftung unterscheiden. Habt Ihr Eure Wahl getroffen, heißt's "einsteigen, zünden, Fuß auf's Gas". Da alle sechs Fahrzeuge dicht beisammen starten, kommt es gleich am Anfang zu fiesen Gegnerattacken. In Schumi-Manier wird gerempelt und geschubst, doch Ihr jagt über den ersten Turbopfeil und macht Euch aus dem Staub. Eure Kontrahenten folgen, drückt Steuerkreuz oder Analogstick nach unten und beobachtet, was hinter Euch abgeht. Schon kommen die ersten Extras in Sichtweite, zum Glück ist Euer Buggy mit zwei Waffenschächten ausgerüstet – also rein mit dem explosiven Spielzeug. Eine Rakete feuert Ihr gleich wieder ab, denn vor Euch taucht ein schwerer Hafenkran auf und zum Ausweichen bleibt keine Zeit mehr. Mit 350 km/h saust Ihr durch die Explosion, hinein in einen beleuchteten Tunnel. An der Decke erkennt Ihr mehrere Turbopfeile, geschickt laßt Ihr Euch an der Wand hochtreiben und beschleunigt über die Pfeile – doch der Tunnel ist kürzer als gedacht, und schon segelt Ihr für Sekunden durch die Luft. Die Landung mißlingt, wie ein Kreisel tänzelt Ihr auf der Fahrzeugnase über die Piste, bis Ihr schließlich in entgegengesetzter Fahrtrichtung liegenbleibt. Doch keine Panik, per Knofdruck richtet Ihr Euren Buggy wieder aus und rast weiter. Durch den Überschlag habt Ihr einige Plätze verloren, aber mit der eingesammelten Schockwelle bremst Ihr Fahrzeuge vor Euch für Sekunden aus und überholt sie mit Leichtigkeit. Gerade als Ihr vor Schadenfreude laut loslacht,



Tunnelblick: Fahrt Ihr an der Decke, solltet Ihr rechtzeitig wieder Boden unter die Reifen bekommen.

Neoto: Sehr düster, mit langgezogenen Tunnels und holprigen Geraden.

Harpoon: Enge Kurven, zahlreiche Hindernisse, einige verstecke Abkürzungen.

Saphire: Schneelandschaft, schwer zu erreichende Abkürzungen, einige knifflige 90°-Kurven.

Outworld: Langgezogene Kurven, steile Abfahrten. Optisch die schönste Umgebung in "Rollcage".

HOT Line

GRIP GEHT ÜBER ALLES: Achtet bei der Fahrzeugwahl auf gute Bodenhaftung, ansonsten müßt Ihr vor jeder Unebenheit vom Gas gehen, wollt Ihr nicht in die Luft gewirbelt werden.

TURBOSTART: Um vom Start weg mit voller Geschwindigkeit davonzudüsen, wartet Ihr, bis der Countdown bei "1" angelangt ist und gebt dann Gas.

DOPPELTURBO: Für den Doppelturbo müssen beide Extrakammern mit Turbos belegt sein. Wartet, bis Ihr auf einer langen Geraden seid und drückt dann L1 und R1 gleichzeitig – nur fliegen ist schöner!

NACH EINEM DREHER: Im einfachen Schwierigkeitsgrad solltet Ihr Euch gar nicht lang mit Wendemanöver aufhalten, sondern mit der O-Taste Euren Wagen gleich wieder korrekt ausrichten. Auf "schwer" ist dies nicht mehr möglich; versucht nach einem Dreher sofort zum Stillstand zu kommen, um in Ruhe die korrekte Fahrtrichtung einschlagen zu können.

BEI DER LANDUNG: Finger weg vom Gas, sonst ist Euer Bodenkontakt von kurzer Dauer, und Ihr werdet wie ein Springball wieder in die Luft geschleudert.









Die Menü-Bildschirme von "Rollcage" sind optisch schlicht, stehen dafür alle im Speicher. Ganz links seht Ihr die Fahrerauswahl, die einige Fragen aufwirft. Daß Rekordnationalspieler Lothar M. in der Zukunft Autorennen fährt, ist allerdings nur ein Gerücht...



Da geht der Punk ab: Ihr werdet von einem feindlichen Plasma-angriff überrascht, während im Hintergrund ein Gebäude explodiert.



Erleuchtend: Die Lichteffekte in "Rollcage" sind grandios, Explosionen erhellen die Umgebung in weitem Umkreis.

offenbart ein kurzer Blick nach hinten einen herankommenden Plasma-Angriff – und Ihr habt kein Schutzschild! Schon seid Ihr getroffen und fallt einige Plätze zurück. Da erspäht Ihr eine unterirdische Abkürzung...

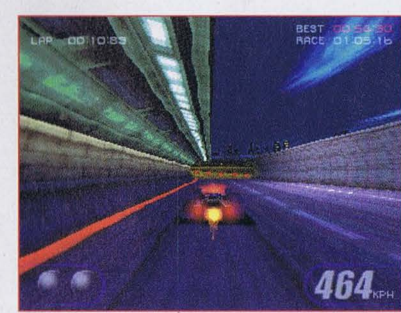
Um Spannung während des gesamten Rennnes zu gewährleisten, spendiert "Rollcage" Fahrern auf den hinteren Plätzen einen Geschwindigkeitsschub – diese Option läßt sich der Fairness halber auch deaktivieren.

Habt Ihr den Kampf um die Meisterschaft als Sieger beendet, wird die zweite Schwierigkeitsstufe freiggeschaltet. Eure Gegner fahren schneller und sind aggressiver, außerdem klappt das halbautomatische Wenden Richtung Ziel nicht mehr. Werdet Ihr auch hier in allen drei Ligen Erster, erhaltet Ihr neben einem schönen Abspann auch ein Bonus-Fahrzeug! Neben der Liga gibt's übrigens zwei weitere Solo-Modi: Im Zeitrennen fahrt Ihr alleine gegen die Uhr, im Trainings-Modus macht Ihr Euch mit Gefährt und Strecke vertraut.

Für zwei menschliche Spieler spendierte Psygnosis leider keine Meisterschaft. Ihr wählt eine beliebige Strecke und meßt Euch bei senkrecht oder waagerecht geteiltem Bildschirm mit Eurem Kumpel. Computer-Gegner haben hier Pause.

Die englische Entwicklung "Rollcage" ist variantenreich: Friedliebende Naturen schalten die Waffen aus, trübe Gemüter fahren bei Regen und Schnee. Mit der "Motion Blur"-Option aktiviert Ihr einen "Verwischeffekt", einen transparenten Schweif hinter jedem Fahrzeug. Zusätzlich zu den Standard-Einstellungen gibt's Bonus-Optionen wie den Spiegel- und den Deathmatch-Modus (siehe rechte Randspalte). Diese Schmankerl müßt Ihr allerdings erst freispielen.

Untermalt werden die Rennen von mitreißenden Drum'n'Bass-, Breakbeat- und Jungle-Rhythmen, die unter anderem vom derzeit angesagten Club-Act "Fatboy Slim" stammen. *ts*



Nicht ungewöhnlich, aber immer wieder nett: Im Tunnel hört Ihr einen realistischen Hall über den Motorengeräuschen.

Auf Leben **und Tod: In den "Deathmatches" wird die Zeitanzeige durch einen "Bodycount" ersetzt – für jeden Exitus Eures Gegners bekommt Ihr einen Zähler dazu.**



Feuer frei: Den Gegner im Blick, die Rakete im Schacht – was will man mehr?

Ihr habt zwei Möglichkeiten, Euren Widersacher ins Jenseits zu befördern. Entweder stoßt Ihr ihn den Abgrund hinunter, oder jagt ihm eine Rakete ins Blech.

! "Rollcage" hätte das Potential zu einem Top-Hit, wären da nicht diese ständigen Dreher. Euer Fahrzeug reagiert zu sensibel auf Berührungen mit der Mauer oder einem Gegner. Bis Ihr wieder in die richtige Richtung weiterfahrt, sind Eure Gegner längst über alle Berge. Bis auf dieses schwerwiegende Manko ist "Rollcage" über jeden Zweifel erhaben: Ihr steuert Euren Buggy butterweich und mit einem Affenzahn durch detailreiche Landschaften, die seltenen Slowdowns bemerkt Ihr im leuchtenden Explosionsgetümmel gar nicht. Vor allem die Fahrten auf dem Mars sind mit steilen Abfahrten und phantastischem Lightsourcing ein effektvolles Geschwindigkeits-Erlebnis. Desweiteren sorgen interessante Extras und Waffen sowie die peitschende Musik dafür, daß die Wertung trotz Frustfaktor in höheren Regionen landet.

THOMAS SZEDLAK



Im Zweispieler-Modus bleibt die Computer-Box geschlossen, die Geschwindigkeit dafür auf hohem Niveau.



Gleich am Start wird um jede Position gekämpft. Wer zu früh auf's Gaspedal geht, bleibt mit rauchenden Reifen stehen.



SPIELSPASS 76%

HERSTELLER: PSYGNOSIS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 80%
SOUND: 74%

Frust: Ständige Dreher bremsen die Freude über einen pfeilschnellen und effektgeladenen Action-Racer mit toller Steuerung.

Andere Versionen
Eine PC-Version erscheint in Kürze. Weitere Konsolen-Umsetzungen sind derzeit nicht geplant.



Entwickler: Cunning Developments, GB • **Produzent:** A.J. Bond, Mark Havens • **Spieldesign:** Adrian Barritt • **Programmierung:** Adrian Page, Champie • **Grafik:** Tom Beesley • **Musik:** Virtual Destructors

Big Race USA

Durch diese "Lane" besucht Ihr den Dealer Jay, der Euch nützliche Gegenstände verkauft. Im "Cruise"-Modus bringt Euch der "Left Orbit" dagegen auf den städtischen Highway.

Diese beiden Autos spielen eine Schlüsselrolle beim "Big Race USA": Im Taxi-Lock rechts sammelt Ihr die Bälle ein, das Polizeiauto links dagegen startet die zahlreichen City-Modes.

"Big Race USA" im Überblick: Ihr dürft den Flipper per Dia-Show in jedem Winkel erkunden. Über den Flipperfingern erkennt Ihr einen Plan der USA: Jeder weiße Punkt auf dieser Karte markiert eine Stadt, die Ihr besuchen könnt. Die farbigen Zahlen unter jeder Rampe erleuchtet Ihr durch Beschießen – beim vierten Treffer starten Extra-Modi. Der "Air Bag" schließlich (unten Mitte) bewahrt Euch vor Kugelverlust – Gute Fahrt!

Jedes nur erdenkliche Detail dürft Ihr im Service-Menü einstellen. Das geht von der Neigung des Tisches über den Continue-Modus und "Ball Save"-Zeiten bis hin zu einem



Die Ansicht des Tisches kann in drei vorherbestimmten Stufen justiert werden.

"Tournament"-Modus, bei dem viele vom Glück abhängigen Ereignisse wie Freispiele abgeschaltet werden. Eine "Book Keeping"-Statistik führt erneut Buch über Spielergebnisse. Insgesamt konfiguriert Ihr weit über hundert Parameter, um "Big Race USA" exakt an Eure Spielweise und Euer Können anzupassen – auch ein Link-Modus ist erstmals mit von der Partie.

Seid Ihr schon mal im Leihwagen quer durch die USA gecruist? Nein? Nun habt Ihr die Gelegenheit dazu, den neuen Kontinent Stadt für Stadt kennenzulernen, und zwar per Flipper! Damit die Reise nicht schon in New York endet, solltet Ihr alle Grundmanöver der modernen Flipperkunst lernen: Stoppen des Balls, Bandentreffer, mehrfache Rampenschüsse ("Combos") und "Dead Flipper"-Trickshots bilden das Handwerkszeug für Euren Ausflug auf dem hochauflösenden Tisch, den Ihr stets komplett vor Euch seht – genau wie in der Spielhalle. Schießt Ihr zielgenau auf das Polizeiauto, beginnen Eure haarsträubenden "Mode"-Abenteuer – das sind spezielle Ereignisse, bei denen treffsichere Schützen Bonus-Prämien kassieren. Illegale "Speedway Frenzies" sind dabei noch das harmloseste – wie wär's stattdessen mit "Alien Invasion", "Attack of the really big Creature" oder "Car Wash Chaos"? Den hektischen Multiball-Modus dagegen aktiviert Ihr durch Sammeln von mehreren Bällen (also Passagieren) in Taxis. Habt Ihr genügend Sehens- und Merkwürdigkeiten kennengelernt, begebt Ihr Euch per Rampenschuß auf die Reise: Ab jetzt zählen Ziele als Meilen, und schon bald erreicht Ihr die nächste punkteträchtige Metropole. Wie alle Empire-Pinballs ist auch "Big Race USA" wie ein echter Flipper aufgebaut: Schmökert in der authentischen Anleitung und justiert Spielmodi wie beim Original im elektronischen Service-Menü – sogar den Allgemeinzustand dürft Ihr digital verschlechtern! *cb*

Inzwischen kennt man die Authentizität der Empire-Flipper - seit dem ersten Teil "The Web" gibt's jedoch keine Steigerungen mehr, was Grafik und Sound betrifft. Ersteres ist bei dieser hohen Auflösung auch kaum mehr möglich. Grobe Pixel findet Ihr keine, jede Ecke des Tisches ist bei RGB-Anschluß und XXL-Fernseher gut zu erkennen. In Sachen Musik und Soundeffekte sind jedoch Verbesserungen nötig: So schießen sich versierte Profis schnell in einen wahren Highscore-Rausch - doch irgendwie wollen die verrauschten Modus-Ansagen nicht dazupassen, und dabei geht leider viel Atmosphäre flöten. Bei Kugellauf, Tisch-Layout und Modi-Erfindungsreichtum geben sich die Entwickler jedoch keine Blöße. Die Entscheidung, 100 Mark für nur einen einzigen Flippertisch auszugeben, ist schwer - dafür habt Ihr mit dem USA-Trip lange Spaß! CHRISTIAN BLENDL



SPIELSPASS 76%

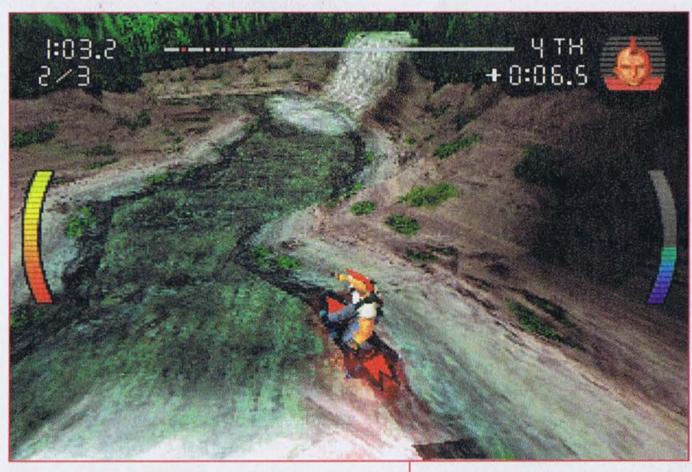
HERSTELLER: EMPIRE
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 77%
SOUND: 59%

Ein umfangreicher, motivierender Spielhallenflipper mit jeder Menge authentischer Details – nur der verrauschte Sound nervt.

Andere Versionen
Eine PC-Version ist erhältlich, weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Singletrac, USA • **Produzent:** Brian Christensen • **Spieldesign:** Troy Leavitt • **Programmierung:** Travis Hilton, Danny Lunt, Mike Mason u.a. • **Grafik:** Mike Mason, Matthew Copeland, Mary Jo Eisenbraun u.a. • **Sound:** Sandra Geary, Mark Kartchner u.a.

Streak



Trick 17: Kurvenreiche Strecken verhindern bei "Streak" einen sichtbaren Bildaufbau.

PS In "Streak Hoverboard Racing" steigt Ihr auf das schwebende Wunder-Board "Gemblade". Unter zehn abgehalfterten "Streakern" mit unterschiedlichen Talenten sucht Ihr einen aus und meßt Euch mit drei der restlichen Typen auf zwölf Strecken. Neben der schnellsten Zeit entscheidet im "Freestyle"-Modus wahlweise auch die höchste Punktzahl über den Sieg; ähnlich wie ein Snowboard ist Euer Gemblade auch für Kunststückchen zu gebrauchen.
Die Steuerung Eures Hoverboards erinnert frappierend an Sonys "Cool Boarders 3": Ihr geht für mehr Geschwindigkeit in die Knie, lenkt in engen Kurven scharf ein, springt und vollführt Loopings samt dazugehörigem Handgriff ans Brett. Zusätzlich hat Euer Gemblade einen Turbo an Bord, der nach jeder Runde aufgefrischt wird.
Da sowohl Rennen als auch Trickwettbewerbe auf denselben Kursen stattfinden, sind diese voller Schanzen, Abhänge und Halfpipes. In Tunnels fahren geschickte Streaker sogar an der Decke! Die wenigen Abkürzungen sind so gut versteckt, daß Ihr sie nur bei langsamer Fahrt bemerkt. Mit Eurem Kumpel spielt Ihr auf geteiltem Bildschirm, über eine Link-Verbindung dürfen sogar vier Streaker ran. Wenn Euch die Begleitmusik von "Streak" nicht gefällt, legt Ihr einfach eine eigene Musik-CD ein, nachdem der Level geladen ist. *ts*



Zu zweit spielt Ihr auf horizontal oder vertikal geteiltem Bildschirm. Einen Link-Modus gibt´s auch.

! Geschludert: "Streak" fehlt es am nötigen Feintuning. Euer Hoverboard bewegt Ihr ungenau über die Strecke, gepaart mit fiesen Stellen auf späteren Kursen verursacht dies einige Wutausbrüche. Manchmal fahrt Ihr nach einem hohen Sprung plötzlich in die falsche Richtung, was Euch nur durch entgegenkommende Kontrahenten auffällt - und Ihr könnt nicht umdrehen! Zu allem Überfluß ist die 3D-Grafik zwar schnell, aber potthäßlich! Hier fehlte es den Grafikern an künstlerischem Talent. Dazu kommen fade Techno- und Rock-Tracks, die sich technisch auf 16-Bit-Niveau bewegen. Positives an "Streak"? Zwölf Kurse sind eine Menge, Trick-Wettbewerbe sorgen für Abwechslung im Hoverboarder-Alltag. Für eine Kaufempfehlung reicht dies natürlich nicht!



THOMAS SZEDLAK



Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Intelligent Games, GB

Pro 18: World Tour Golf



Gefühlssache: Beim ersten Klick bestimmt Ihr die Schlagstärke, der zweite Tastendruck beeinflußt die Richtung. Bleibt solange auf dem Knopf, bis der untere Balken in der Mitte ist.



Das Schönste an "Pro 18": Für Eure Bewegungen werden digitalisierte Filmsequenzen abgespielt.

Acht Stars des Golfsports geben in "Pro 18" ihre Visitenkarte ab – inklusive FMV-Schlaganimationen. Darunter sind neben illustren Herren wie Colin



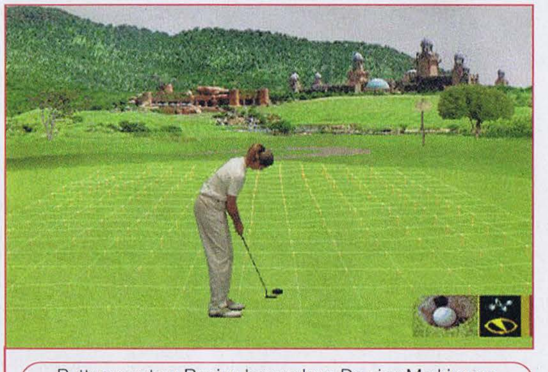
Montgomerie, Ian Woosnam und Tom Lehman auch zwei weibliche Golf-Asse: Dottie Pepper und Laura Davies. Über jeden Promi lest Ihr



private Informationen und eine Zusammenfassung seiner größten sportliche Erfolge.

PS "Pro 18: World Tour Golf" ist die erste Golf-Simulation von Psygnosis, Entwickler Intelligent Games sammelte aber schon mit "PGA European Tour Golf" (EA) Erfahrungen im Golfer-Metier. Nach einem hübschen Intro macht Ihr ein paar Trainingsschläge oder wählt einen von fünf Spielmodi (Strokeplay, Vierer-Ball, Shootout, Skin, Turnier). Drei originalgetreue Kurse dürft Ihr bespielen: Royal County Down in Nordirland, Lost City in Südafrika und Coeur di Alene in Idaho/USA.

In der Darstellungs-Technik unterscheidet sich "Pro 18" von der Konkurrenz (EAs "Tiger Woods 99" und "Actua Golf 3" von Gremlin): Beim Schlag wird Eure Bewegung im Vordergrund als FMV-Sequenz dargestellt, während Ihr im Hintergrund die Polygon-Umgebung seht. Einen 3D-Ballflug, wie ihn die genannten Mitbewerber beherrschen, erlebt Ihr bei "Pro 18" nicht – im letzten Flugdrittel wird auf die Landezone umgeblendet. Auch eine realitätsnahe Analog-Steuerung haben nur die Mitbewerber zu bieten. Bei "Pro 18" wurde der altbekannte Doppelklick-Schlag durch eine Finesse bereichert: Beim zweiten Klick entscheidet nicht nur der Zeitpunkt, sondern auch die Dauer des Tastendrucks über etwaige seitliche Abweichung.

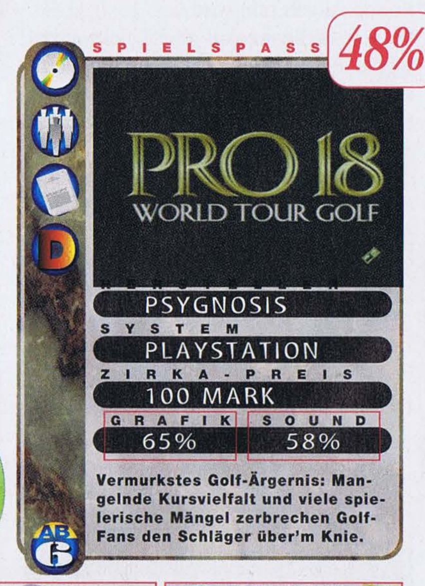


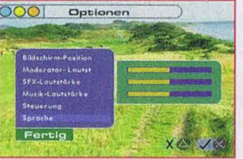
Putten nervt zu Beginn besonders: Da eine Markierung fehlt, ist die Schlagstärke nur durch Probieren zu ermitteln.

Euer Caddy zieht immer den passenden Schläger aus der Tasche, eine Markierung für die optimale Weite des nächsten Schlages fehlt allerdings – Kopfrechnen ist angesagt. Über ein Menü lest Ihr ab, wie weit Ihr mit den einzelnen Schlägern bei normalen Platz- und Witterungsbedingungen kommt. Per Tastendruck wechselt Ihr außerdem die Schlagart (Draw, Fade, Punch, Chip, Lob). Unterschiedliche Schwierigkeitsgrade gibt´s keine, allerdings könnt Ihr zwischen jeweils zwei Schlägerkopf-, Schaft- und Ballarten wählen: Anfänger nehmen Komponenten für genaues und weniger riskantes Spiel, Fortgeschrittene suchen Ihr Equipment nach den Kriterien Schlagweite und Flexibilität aus. Kommentiert werden Eure Aktionen von zwei aus der Werbung bekannten Stimmen, deren Worten Ihr Hinweise entnehmt ("Das Grün verläuft nach rechts"). An jedem Turniertag begrüßt Euch ein Moderator. *ts*

"Pro 18: World Tour Golf" entpuppt sich als halbgares Blendwerk, das außer einer gelungenen Präsentation und (dank FMV) sehenswerten Golfer-Animationen wenig zu bieten hat. Das Ärgernis fängt bei der "Kursfülle" an – nur drei Golfplätze auf die CD zu packen, ist frech. Von "Übersicht", bei einem Golfspiel ganz wichtig, kann ebenfalls keine Rede sein: Kein Flug übers Loch, kein Blick aufs Grün. So wird genaues Spiel, durch die fehlende Distanzhilfe kompliziert genug, unnötig erschwert. Das Putten erweist sich als Qual, erst nach Stunden habt Ihr ein Gefühl für die Schlagstärke. Nervtötend auch die ständigen Ladepausen, der mäßige Kommentar ("Der Ball landet im Grün") und die unpassenden Jubelstürme des Publikums. Da fällt die fehlende Analog-Steuerung gar nicht mehr auf. Golf-Fans greifen zur deutlich besseren Konkurrenz!

THOMAS SZEDLAK













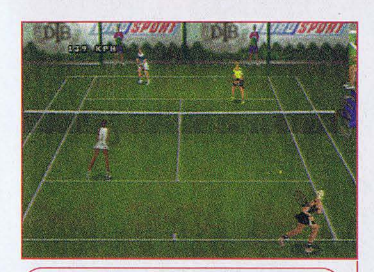


Fürs Auge: Die überschaubaren Einstellmöglichkeiten werden optisch ansprechend präsentiert. Ganz rechts seht Ihr die ausführliche Kursbeschreibung eines von drei Kursen.

Andere Versionen
Eine PC-Version erscheint in Kürze. Weitere Konsolen-Umsetzungen sind derzeit nicht geplant.

Entwickler: Smart Dog

All Star Tennis 99



Gemischtes Doppel mal anders: Das Damenduo zeigt der Herrenwelt, wo es langgeht.

N64 Mit vier Monaten Verspätung schlagen Amanda Coetzer, Michael Chang & Co. via N64 auf: Zwölf Profis stehen in "All Star Tennis 99" bereit und duellieren sich auf acht verschiedenen Plätzen. Beim "Smash Tennis" spielt Ihr freundschaftliche Einzel und Doppel oder schreibt Euch in ein Turnier ein. Im "Arcade"-Modus stehen Euch nacheinander immer stärkere Gegner gegenüber, die Ihr der Reihe nach besiegt, um den Tennisthron zu erklimmen. Für abgedrehte Matches sorgt das "Bomb Tennis": Springt der Ball auf den Boden, hinterläßt er explosive Sprengkörper, die mit geringer Verzögerung hochgehen und Euch kurzzeitig betäuben.

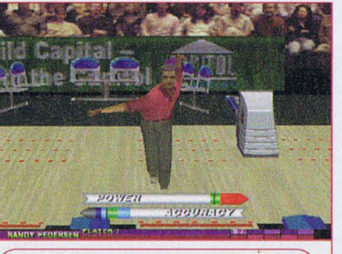
Im Vergleich zur Playstation-Fassung hat sich kaum etwas getan: Steuerung und Optionen wirken noch immer schmächtig, positiv ragt nur heraus, daß Ihr jetzt auch ohne menschliche Mitstreiter zum Turnier antreten dürft. Dafür verdreht Ihr Euch für die Spezialschläge die Finger, um alle nötigen Knöpfe gleichzeitig zu drücken. Für ein Match zwischendurch ist "All Star Tennis 99" eine gute Alternative, Langzeitmotivation findet Ihr auf diesem Court jedoch nicht. *us*



Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 11/98 mit 60% Spielspaß getestet.

Entwickler: Adrenalin, USA • Produzent: Alex Shatsky • Spieldesign: Alex Shatsky • Programmierung: Alex Shatsky u.a. • Grafik: Alan O'Brien u.a. • Sound: Gregory Shaw

Circuit Pro Bowling



Doppelklick-System: Der erste Balken bestimmt die Wurfstärke, der zweite die Richtung.

PS Im Nachfolger zu "Ten Pin Alley" schiebt Ihr zunächst in der Trainingshalle eine ruhige Kugel – oder werdet gleich mit der unvorstellbaren Dramatik eines Bowling-Wettkampfes konfrontiert: Im "Exhibition"-Modus spielt Ihr um die Ehre, in "Skins Game" um dicke Preisgelder. Alternativ wählt Ihr den Karriere-Modus und bereist acht Turniere weltweit.

Euer Alter Ego sucht Ihr aus 13 "echten" Profi-Bowler aus, die sich in einem Video kurz vorstellen. Wer mit dieser "Massenware" nichts anfangen kann, bastelt sich seinen individuellen Kegler-King.

Dann geht's aufs Parkett: Vor dem Wurf stellt Ihr die gewünschte Richtung und den Spin ein, das bewährte Doppelklick-System bestimmt über Stärke und etwaige Richtungsabweichungen. Die drei Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich in der Genauigkeit der Wurfvorbereitung.

„Circuit Pro Bowling" unterhält nur kurz, was primär an der eintönigen Sportart liegt. Die einfache Steuerung qualifiziert den Titel als Zeitvertreib für gesellige Männerabende. Fans des Bowlingsports dürften wiederum eine anspruchsvolle Analog-Unterstützung vermissen. *ts*




Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. "Ten Pin Alley" wurde in MAN!AC 5/97 mit 53% Spielspaß getestet.



Produzent: Glen A. Schofield, Sam Player • **Spieldesign:** Josh Rose, Egan Hirvela, Jeff Morgan, Christopher Porter, Quinlan Richards u.a. • **Programmierung:** David Minogue, Tom Desmarais, Jeffrey McArthur, David Miles • **Grafik:** Rodger Ferris, Todd Gantzler u.a. • **Sound:** Steve Papoutsis, Jim Hedges

Akuji the Heartless

IT'S A MANIAC



Im Tränentempel von Pluton werdet Ihr von allen Seiten bedrängt: Mit der Steinrune links öffnet Ihr Tore, doch Riesenlibellen und halbe Zombies wollen Euch an den Kragen.

So nah, und doch so fern: Diesen Schlüssel erreicht Ihr nur über tückische und fallenreiche Umwege.

Akuji ist ein unruhiger Bursche und wird in Pausen schnell ungeduldig: Während Euch Markenkollege Gex mit flotten Sprüchen unterhält, läßt der Voodookrieger ein dröhnendes "Kesho!" los, schärft seine Knochenkrallen oder übt seine magischen Künste.

Übungsstunde: Laßt Ihr Akuji alleine, zündelt er gelangweilt vor sich hin.

PS Im Dschungelreich Mamora bekriegen sich seit Anbeginn der Zeit die Völker in blutigen und endlosen Schlachten. Erst der mächtige Voodoopriester Murat versteht es, durch Diplomatie und strategische Ehe den Stamm der Selvia an die Macht zu bringen. Die Vermählung seines jüngeren Sohns Akuji mit Kesho, Thronfolgerin des einflußreichen Grimaldi-Stamms, soll das gebeutelte Land befrieden, doch dunkle Mächte sind dagegen: Der schwarzen Seite des Voodoo verfallen, läßt der ältere Bruder Orad den Gemahl von seinen Gefolgsleuten ermorden, indem sie ihm in einem teuflischen Ritual das Herz herausreißen. Akuji findet sich in der Hölle wieder und erfährt, daß Orad seine Braut den Voodoo-Göttern opfern will.



In den Ruinen von Enoch lauern Euch Schädelspinnen auf: Zerstört den Hügel vor Euch, um sie zu stoppen.

Baron Samedi, Herrscher der Unterwelt, bietet ihm seine Hilfe an, doch nur unter einer Bedingung: Akuji muß die bösen Seelen seiner Vorfahren in den 13 Provinzen der Hölle einsammeln.
Ihr schlüpft in die Rolle von „Akuji dem Herzlosen" und führt ihn durch die zahlreichen Gefahren des Schattenreichs. Die unheimlichen Landschaften betrachtet Ihr dabei in freier 3D-Grafik über die Schulter Eures Helden; zur besseren Übersicht schaltet Ihr auf einen entfernteren Blickwinkel oder seht Euch durch Akujis Augen um: Per Tastendruck blendet Ihr ein Fadenkreuz ein, um besondere Details oder Ziele besser anzuvisieren.
Durch das Dschungelleben ist der Voodoo-Prinz bestens für seine Reise gerüstet: Wacklige Kletterpartien über morsche Leitern oder einsturzgefährdete Felspfade meistert er ebenso gekonnt wie waghalsige Sprünge über klaffende Abgründe. Verfehlt er dabei das Ziel knapp, hält er sich an der Kante fest, durch enge Passagen kriecht Ihr auf allen Vieren. Im Kampf gegen die untote Feindesschar verläßt sich Akuji nicht alleine auf seine Voodoo-Künste: An den

HOT Line

FEUER FREI: Spart nicht mit Voodoomagie: Ihr könnt Geschosse und Schilde nicht in spätere Level mitnehmen; verballert also alles, was Ihr findet. **GENERATOREN:** In einigen Levels findet Ihr Objekte, aus denen solange neue Gegner schlüpfen, bis Ihr sie zerstört. Wollt Ihr Eure Lebenszahl aufstocken, verweilt Ihr einfach an so einer Stelle: Jeder neue Feind spendiert mit seinem Ableben weitere blaue Kugeln, von denen Ihr 100 Stück gegen ein Extraleben tauscht. **HAU DRAUF:** Schwebende Feinde sind besonders empfindlich gegen saftige Schlag-Combos. Diese führt Ihr mit einem Druck auf Sprung und Attacke zugleich aus. **HINDERNISSE:** Fallen wie Stacheln oder Feuerwände schaden nicht nur Euch, sondern auch Euren Gegnern. Lockt in engen Bereichen Feinde an solche Stellen, im Idealfall erledigen sich auch zwei Monster gegenseitig. **SEELENSUCHE:** Um Kesho zu befreien, müßt Ihr nicht alle Eurer Ahnen finden, es reichen bereits 40 von 52 möglichen. Verpaßt Ihr also eine Seele in einem Level, braucht Ihr Ihn deshalb nicht unbedingt erneut zu durchsuchen.

! Im Vergleich zu „Gex 3D" haben die Entwickler bei „Akuji the Heartless" technisch und atmosphärisch eins draufgelegt: Die düstere Voodoo-Stimmung kommt durch die saubere und mit vielen Gruseldetails bestückte Grafik prima rüber, der nahe Horizont fällt bei Eurer Höllenreise nur wenig auf. Begleitet von unheimlichen Dschungeltrommeln schlagt Ihr Euch motiviert durch die abwechslungsreichen Level: Die Kameraführung benötigt zwar öfters manuelle Nachjustierung, doch dafür ist die Analogsteuerung tadellos. „Akuji" ist ein ausgezeichnetes und spannendes Hüpfspiel, doch zum ganz großen Hit fehlt die Langzeitmotivation: Der Voodoo-Trip ist durch die gradlinigen Rätsel und einen moderaten Schwierigkeitsgrad einfach zu kurz; durch die 13 Level kommt Ihr locker an einem Wochenende.

ULRICH STEPPBERGER

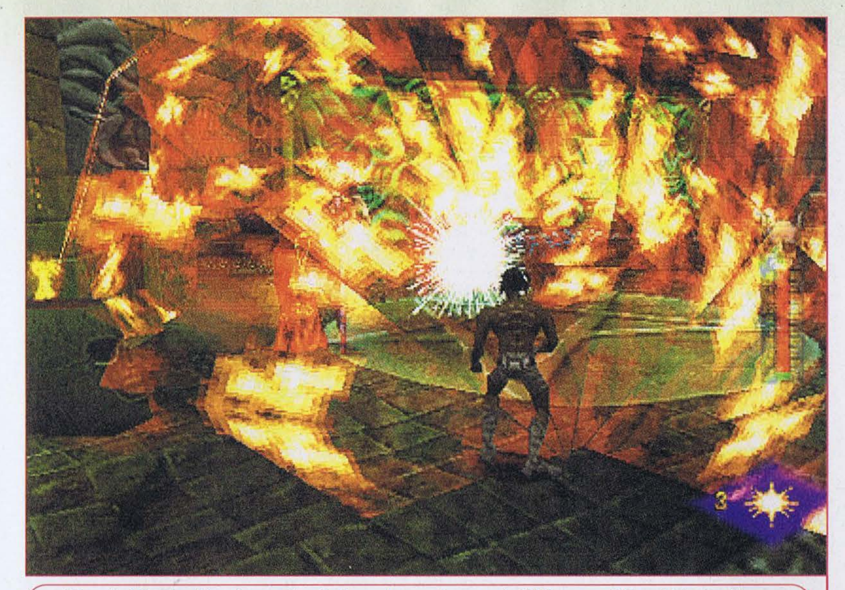








Jede der vier Ebenen der Hölle wird von einem garstigen Wärter bewacht (von links): Mahdi lauert Euch in seiner Höhle auf, während Ihr Okal auf einem riesigen Spinnennetz bekämpft. Purity erwartet Euch in ihrer düsteren Kammer, Samedi fordert Euch schließlich zum finalen Duell.



Die mächtigsten Voodoozauber haben eine verheerende Wirkung auf Eure Feinde: Diese Feuerwalze zieht jedoch auch Euch Energie ab, wenn Ihr nicht ausweicht.



Durch das Portal im Hintergrund verlaßt Ihr den Seelenfluß Cocytus, doch die zwei Sensenmänner wollen die Flucht verhindern

Unterarmen hat er ausfahrbare Krallen befestigt, mit denen er Särge und Hindernisse zertrümmert oder sich gegen angriffslustige Zombies wehrt.
Um Magie anzuwenden, müßt Ihr erst die nötige Energie finden: Diese schwebt in Form von leuchtenden Dämonenschädeln durch die 3D-Welt. Je nach Farbe kann Akuji verschiedene Effekte hervorrufen: Neben Blut- und Flammenschilden, die ihn vor Attacken schützen, stehen ihm auf Knopfdruck auch Bomben und Geschosse zur Verfügung. Einige glänzen mit hoher Feuerrate, richten dafür aber wenig Schaden an, während andere umso effektiver sind, dafür aber ein besonders genaues Anvisieren erfordern. Praktisch für große Brocken sind spezielle Sprüche wie der „Seelensucher“: Dieser trifft sein Ziel selbstständig, ohne daß Ihr Eure Deckung verlassen müßt.
Neben Zaubern findet Ihr andere hilfreiche Extras: Schlagt herumstehende Gefäße auf, um Voodoo-Puppen zu sammeln. Habt Ihr 100 Stück, verlängert sich Eure Energieleiste um ein Stück, das Ihr mit blutigen Herzen auffüllt. Besiegte Feinde hinterlassen Euch blau leuchtende Kugeln, habt Ihr auch davon 100 zusammen, erhält Akuji ein kostbares Extraleben. Die Welten der Hölle betretet Ihr nacheinander vom zentralen Zugang Navo aus, in dem Ihr auch Eure Fortschritte auf einer Memory Card festhaltet. Um auf Eurer Reise durch die Niederungen voranzukommen, müßt Ihr ein leuchtendes Portal finden, das als Ausgang aus der jeweiligen Ebene dient. Erst dann öffnet sich für Euch der nächste Abschnitt.



Doppelt gefährlich: Nicht nur Gevatter Tod will Euch hier niedermetzeln, auch die Stahlstacheln zehren an Eurer Energie.

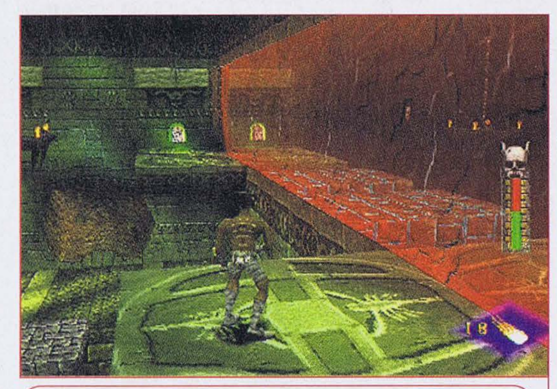
Doch der Weg dorthin ist durch zahlreiche Rätsel und verschlossene Tore versperrt: Um diese aufzuschließen, sucht Ihr schwebende Runensteine, die Ihr hinter kniffligen Sprungpassagen oder knackigen Rätseln findet: Im unheilvoll leuchtenden Tränentempel von Pluton zerstückelt Ihr halbverweste Zombies und blutrünstige Riesenlibellen, um an

Die geflügelten Dämonen greifen meist in Paaren an: Ihre Lufthoheit kontert Ihr mit harten Aufwärtshaken.



Die grüne Diva schleudert Euch unter spitzen Schreien Geschosse um die Ohren: Schützt Ihr Euch mit einem Feuerschild, verpuffen sie wirkungslos.

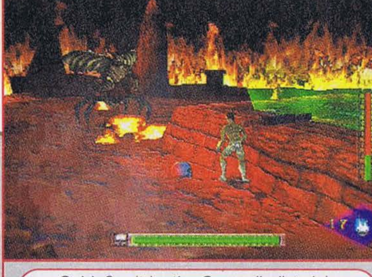




Die Positionen der unsichtbaren Plattformen in Khalas erkennt Ihr nur an den Spiegelungen an der Wand

HOT Line

MAHDI: Schießt auf ihn, solange er im Hintergrund ist. Kommt er nach vorne, postiert Ihr Euch so, daß genau eine der Säulen zwischen Euch liegt, Mahdi bleibt dann daran hängen. **OKAL:** Zuerst zerstört Ihr die giftgrünen Spinnennester an der Decke mit Sprungattacken oder Bomben, die herumwuselnden Spinnen halten nur wenig aus. Spart die Zielsucher unbedingt für Okal, da Ihr sie alle braucht. Sind die Nester vernichtet, bleibt Ihr einfach in Deckung und feuert Euer Arsenal ab. **PURITY:** Macht kurzen Prozeß mit der ersten Gestalt, bis sie flüchtet. Folgt ihr dann in die Höhle und achtet darauf, nicht von den trockenen Stellen zu fallen. Wenn sich Purity teilt, konzentriert Euch auf einen Körperteil, bis er erledigt ist. Der andere ist dann nahezu wehrlos. **SAMEDI:** Sammelt alle leicht zu erreichenden Schüsse auf, ignoriert schwere Stellen. Postiert Euch so, daß Samedi auf der anderen Seite der zentralen Plattform steht. Visiert ihn dann mit dem Zielkreuz genau an und feuert alles ab, bis seine Energieleiste zweimal leer ist, um ihn endgültig zu besiegen und Kesho zu befreien.



Schluß mit lustig: Samedi gibt sich im Duell in seiner wahren monströsen Form zu erkennen.

JOYPAD-BELEGUNG

R1-Taste: dreht die Kamera nach rechts
R2-Taste: umsehen / Zielkreuz aktivieren
Rechteck-Knopf: Voodoozauber ausführen
Select-Taste: nicht belegt
L1-Taste: dreht die Kamera nach links
L2-Taste: ducken
Dreieck-Knopf: Voodoozauber wechseln
Kreis-Knopf: Angriff / Aktion ausführen
X-Knopf: springen
Rechter Stick: nicht belegt
Start-Taste: Blendet das Pause-Menü ein
Linker Stick: Steuerung
Steuerkreuz: Steuerung

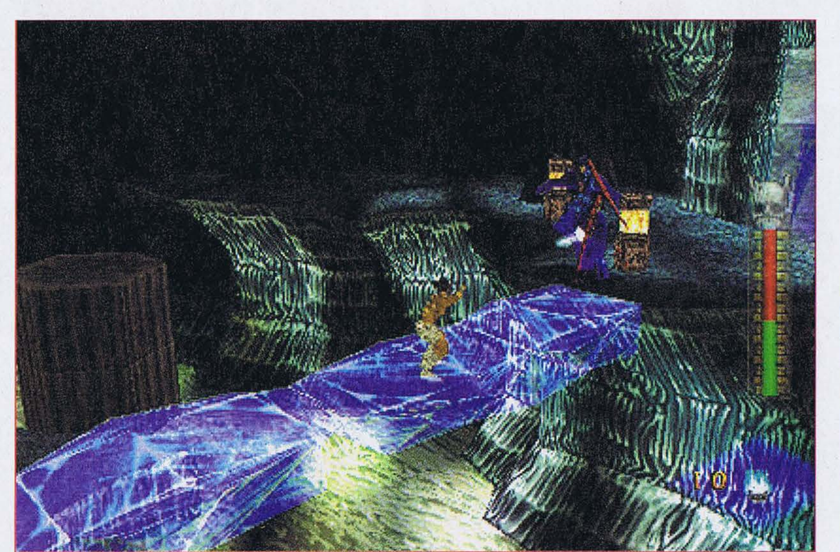
! Voodoo-Operation gelungen: Bei seiner Stippvisite ins Schattenreich hetzt der agile Krieger Akuji durch ein Sammelsurium an klischeehaften Zombies, Priestern und Monstern. Ein Lob an die Crystal Dynamics-Grafiker: An allen Ecken und Enden schimmern gespenstisch rötliche und grünliche Lampen, farblich ist "Akuji" fast schon Referenz. Insgesamt gefällt mir dieses 3D-Abenteuer darum besser als der "Gex 3D"-Cartoon – hier kommt (nicht zuletzt durch die Trommel-Untermalung) packende Gruselstimmung auf. Im Gegensatz zu Ulrich finde ich die Steuerung einen Tick zu unsensibel: Trotz Analogstick kann Akuji nicht gehen, sondern nur unterschiedlich schnell laufen – Pech, wenn Ihr dann abstürzt und einen Teil der aktuellen Dämonenhöhle nochmal absolvieren müßt. Fazit: Ein kurzes, aber prächtiges 3D-Abenteuer!

CHRISTIAN BLENDL

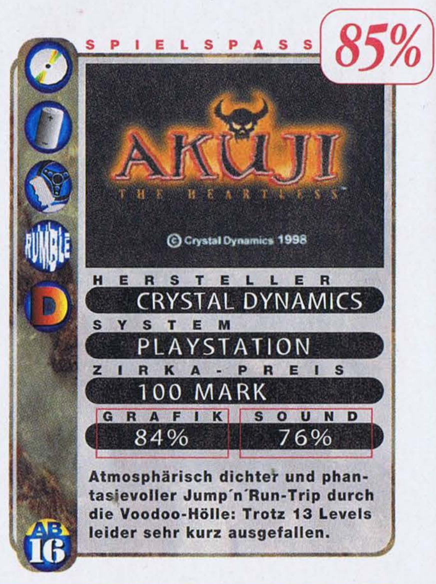
Voodoo taucht bei "Akuji the Heartless" nur in seiner dunklen und klischeehaften Form auf. In Wirklichkeit versteckt sich hinter dem beliebten Horrorfilmthema eine komplette Religion, bei der schwarze Magie und Tieropfer kaum in Erscheinung treten. Wollt Ihr mehr darüber wissen, empfehlen wir Euch einen Besuch auf den "Vodun Information Pages" im Internet (www.arcana.com/shannon/offbeat/voodoo/index.html).

schwer erreichbare Siegel heranzukommen. Erst wenn Ihr diese zerstört, öffnen sich die schweren Eisengitter, die Euch zuvor den Weg versperrten. Der Klingentempel Caina inmitten eines feurigen Lavasees strotzt dagegen mit tiefen Abgründen und Plattformen, deren messerscharfe Kanten Akuji in Windeseile die Lebensenergie rauben. In den Grabstätten von Discord rauscht Ihr an Seilzügen auf schwebende Inseln und sucht nach dem Opferaltar, um die Götter friedlich zu stimmen, während in den Bauwerken von Oinos besonders heimtückische Fallen den Weg versperren: Aus dem Boden schießende Stacheln und in Säureseen verschwindende Plattformen halten Euch hier ebenso auf wie zermalmende Holzwalzen. Durch eine verlassene Siedlung in den Baumwipfeln schlagt Ihr Euch in Ladhaa: Während Euch geflügelte Dämonen von den schmalen Stegen drängen wollen, springt Ihr über Netztrampolins nach oben oder sucht primitive Hängegleiter, um zum nächsten Urwaldriesen zu segeln.
Die 13 Welten der Hölle sind auf vier Ebenen verteilt. Um in die nächsthöhere aufzusteigen, müßt Ihr Euch gegen besonders teuflische Wächter durchsetzen. Für das Duell benötigt Ihr erst eine bestimmte Zahl Seelen Eurer Vorfahren, sonst wird Euch der Zugang verwehrt: In jeder Spielstufe sind vier Stück dieser bleich leuchtenden Schädel an meist besonders gemein zu erreichenden oder unscheinbaren Orten versteckt. Habt Ihr Euch erfolgreich bis ans Ende der vierten Ebene durchgeschlagen, wartet der finale Endkampf gegen den Herrn der Unterwelt, bevor Ihr wieder mit Kesho vereint und neuem Herz ausgestattet aufersteht. *us*

Auf dem Weg durch die Grabstätten verwandelt sich Akuji zeitweise in die Pumaform seines Totemtiers



Hoch über den Säuregruben von Seiomos balanciert Ihr über schmale Kristallbrücken: Auf der Gegenseite wartet schon der leibhaftige Tod auf Akuji.



Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Psygnosis, GB

Retro Force



Im Lava-See macht es sich eine Stahlwespe gemütlich: Die "Retro Force" schreckt das Ungetüm auf...

PS Die "Retro Force" ist ein Quartett aus Robotern und Menschen, die sich dem Schutz der Zeitgeschichte verschrieb. Gerade hat sich eine schräge außerirdische Macht in die Vergangenheit verkrümelt, um dort die Evolution aus dem Gleichgewicht zu bringen – nix wie hinterher!

In jeder Zeitepoche fliegt Ihr vertikal durch polygonisierte Täler und Städte, während rings um Euch jede Menge Alien-Kriegsgerät in die Luft fliegt. Je vier Laser- und Bombentypen rüstet Ihr mit Extrakapseln auf, um für jede Situation gewappnet zu sein. Des öfteren schwenkt die Kamera hinter Euren Raumer oder zoomt aus dem Bild heraus – dann reagiert Ihr mit Streuschuß oder Weitflug-Bomben auf den neuen Gefechtsradius. Profis verändern per L-Taster die Flughöhe: Läßt es die Topographie zu, attackiert Ihr so Basen auch mit Laser-Breitseiten und steigt danach wieder auf reguläre Einsatzhöhe. Am Ende jeder Welt hat sich ein Katzenwesen versteckt, das als Endgegner fungiert. Die Mieze verschanzt sich in mehrfach transformierenden Raumschiffen: Stück für Stück verbrutzelt Ihr das Fell, um die nächste Epoche zu erreichen. Bis zu vier Spieler dürfen mitballern – je zwei "Retros" greifen dann im Team die Übermacht an. *cb*

! Mit dilettantischen Blech-Visagen, lächerlichen Text-Dialogen und haarsträubenden Katzen-Bossen kann sich die bunte "Retro Force"-Truppe nach dem Einsatz im Zirkus die Rente aufbessern – selten habe ich so dämliche Clownsgesichter erblickt. Aber halt: Das eigentliche Spiel hinter dieser Schmalspur-Fassade zaubert ein zartes Lächeln auf mein Gesicht. Schießt Ihr Euch erst mal in die dritte Welt, dann zündet ein brachiales Polygon-Feuerwerk, das dem ausgehungerten Ballerfan richtig Spaß macht. Nervig ist neben dem unausgewogenen Schwierigkeitsgrad vor allem die Steuerung: Euer Schiff schaukelt träge nach, deshalb kassiert Ihr so manches Laser-Ei. Auch die Endlos-Ladezeiten zehren an meiner Geduld. Schade, diese Idee hatte weitaus mehr Potential...

CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 54%

HERSTELLER: PSYGNOSIS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 57% | SOUND: 61%

RUMBLE · AB 12

An klassische Vertikal-Scroller angelehnter Baller-Marathon, dem der letzte Schliff fehlt: Die Präsentation ist lachhaft!

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Capcom, J

Pocket Fighter



Bei den schallenden Backpfeifencombos purzeln die Bonussteine nur so aus Eurer Weste

PS Mit einem halben Jahr Verspätung trudeln die Kids-Versionen der Capcom-Stars aus "Street Fighter 2", "Vampire Savior" & Co. auch bei uns ein.
Im Gegensatz zu den großen Vorbildern keilen sich Baby Ryu und Konsorten mit Hieben und Tritten in nur zwei Härteklassen, die Ihr dafür mit einfachen Richtungskommandos zu ausgeflippten Attacken wie Straßenschildhieb und Holzklockuppercut variiert. Hinzu kommen die gewohnten 90°-Specials für Feuerbälle und Tornadokicks. Mit doppelten Drehungen setzt Ihr zu mächtigen Supercombos an, die Euren Gegenüber mit Schlagserien von 20 und mehr Hieben niederschmettern. Ähnlich den X-Men-Kollegen keilt Ihr Euch um bunte Kristalle, die fleißige Sammler mit zusätzlicher Schlagkraft und Gewandtheit belohnen. Hinzu kommen sieben Spezialwaffen wie Bomben und Todeskugel, die Euch in der Bedrängnis den entscheidenden Vorteil bringen.
Neben Arcade-, Trainings- und Zweispieler-Modus keilt Ihr Euch obendrein im "Quest"-Modus, in dem Euch ein spannendes Abenteuer und jede Menge Palaver erwartet.
Dank der einstellbaren Geschwindigkeit steht die PAL-Version der Importvariante kaum nach, nur an die PAL-Balken müßt Ihr Euch gewöhnen. *oe*



! "Pocket Fighter" ist ein putziges Fun-Geprügel, kombiniert mit ausgefeiltem Kampfsystem und bewährten Features der erwachsenen Capcom-Automatentruppe: Die vereinfachte Steuerung ist ideal für die junge Generation und erleichtert den Einstieg ins zweidimensionale Prügel-Universum. Profis wird dies jedoch zum Verhängnis: Eine ernstzunehmende Alternative zu "Street Fighter Alpha 3" oder "Tekken 3" sind die Kiddies nicht. Dafür sorgen die ausgeflippten Animationen für Stimmung, und es entstehen wüste Kamikaze-Kämpfe, bei denen Ihr dem Feind möglichst ausgefallene Hiebe um die Ohren schleudert. Als witziges Multiplayer-Spektakel für heiße Zocksessions schlagen die "Pocket Fighter" ihre "Clayfighter"-Kollegen schon allein aus nostalgischen Gründen um Längen.

OLIVER EHRLE



Andere Versionen
Den ausführlichen Import-Test findet Ihr in MAN!AC 9/98.
In Japan ist eine Saturn-Fassung mit RAM-Card-Unterstützung erhältlich.

Entwickler: NK System, J

Monster-seed



Im Kampf markieren die grünen Felder die Reichweite Eures Helden: Ihr dürft auch Zwischenstops einlegen.



PS Auf dem deutschen Markt waren Rollenspiele bislang zwar rar, boten dafür aber neuste Technik und ausgezeichneten Spielspaß. "Monsterseed" bricht diese Tradition...
Als junger Monsterzüchter beginnt Ihr Euer Abenteuer nach einem Überfall. Doch als Euch ein netter Greis gesundgepflegt hat, revanchiert Ihr Euch mit einer reichhaltigen Monsterbrut und der Verbannung von allem Bösen aus dem Land. Aus der Vogelperspektive marschiert Ihr durch Bitmap-Dörfer sowie -Wälder und stellt Euch angreifenden Monstern: Im Kampf bewegt Ihr Euch feldweise vorwärts, beschwört Eure Viecher und greift mit Zauber und Kinnhaken an. Eure Schützlinge agieren je nach Intelligenz selbst – oder gar nicht. Mit jedem Sieg sammelt Ihr Erfahrung, die das Prügelpotential und die Energie Eurer Kugelfische und Knochenbeißer erhöhen.
Im Dorf ersteht Ihr moderne Waffen, neue Monster oder legt Euch im Hotel ein wenig auf's Ohr. Passanten trefft Ihr nur an ausgesuchter Stelle. Diese fragen Euch dafür Löcher in den Bauch, und die Minuten werden zu Stunden: Die deutsche Übersetzung ist schlampig, minutenlange Dialoge faßt Ihr gedanklich in zwei kurzen Textkästen zusammen. *oe*

! "Monsterseed" könnt Ihr auch mit viel Mühe kaum einen positiven Aspekt abgewinnen: Das ewige Gelaber um den heißen Brei überbrückt Ihr mit einem Dauerfeuerpad, die pixelige Optik übertrifft zeitweise sogar "Racing Aces" für das Mega-CD. Die umständliche Benutzerführung verdirbt Euch den letzten Spaß an den unspektakulären "Taktik"-Kämpfen, die obendrein von sich ständig wiederholenden Kommentaren Eurer Monster unterbrochen werden. Da fallen die eingestreuten englischen Anzeigen ("You won!") gar nicht weiter auf. Ein kleiner Lichtblick ist die spärliche Sounduntermalung: Mehr von dem Gedudel würde Euer Gehör sowieso nicht verkraften. Immerhin ist "Monsterseed" spielbar: Es bleibt ein dezentes Schulterklopfen für die Entwickler, denn Übung macht den Meister...

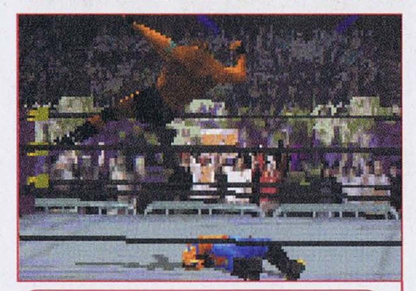
OLIVER EHRLE

SPIELSPASS 36%
HERSTELLER
SUNSOFT
SYSTEM
PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS
100 MARK
GRAFIK
32%
SOUND
48%
Gnadenlos mieses "Taktik"-Rollenspiel mit langgezogenen bis dämlichen Dialogen, Pixeloptik und spärlicher Sounduntermalung.
AB 12

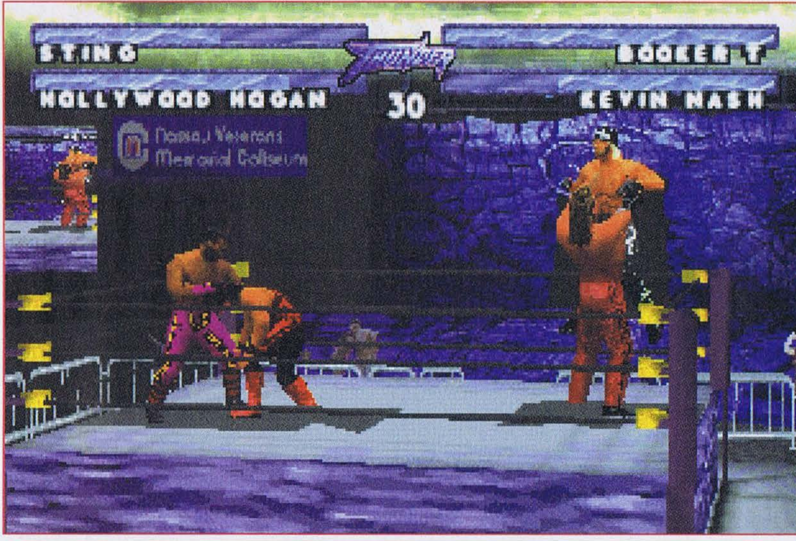
Andere Versionen
Umsetzungen sind (glücklicherweise) nicht geplant.

Entwickler: Inland Productions, USA

WCW/NWO Thunder



Ultimo Dragon am Boden zerstört: Aus der Ringecke greift Ihr mit Elbowsmash, Dropkick und Axehand-Blow an.



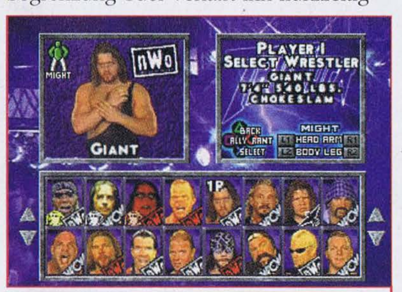
Im Battle-Royal-Modus werfen sich vier Wrestler gegenseitig aus dem Ring: Für jeden ausgeschiedenen Catcher steigt ein neuer ins Match ein.

WCW/NWO-Recken überraschen Euch in "Thunder" gelegentlich mit einem Kräftevergleich: In anderen Wrestlingspielen messen sich die Kontrahenten nur im Dauerfeuer, wenn beide Kämpfer gleichzeitig den Clinch-Button drücken. Thunder-Catcher müssen sich diesem Duell per Zufall stellen: Bei jedem Clinch kann es zum Kraftakt kommen, selbst wenn Euer Kumpel im Zweispieler-Modus gelangweilt das Joypad weggelegt hat.



Das typische Kräftemessen der Wrestler wird zufällig aktiviert

PS Die THQ-Wrestlingschmiede läuft auf Hochtouren: "WCW/NWO Thunder" bietet alle Regelvariationen der gleichnamigen Prügelshow in den USA. Zehn Spielmodi stehen zur Wahl, darunter Turniere in verschiedenen Gewichtsklassen, Battle-Royal-, Tag-Team- und Cage-Matches. Im Gegensatz zum Real-Vorbild befinden sich im Battle-Royal-Modus nur vier Kontrahenten gleichzeitig im Ring. Das Cage-Match wurde zum Waffenkampf umfunktioniert: Die Zuschauer werfen Stühle, Tonnen und Gitarren in den Ring, mit denen Ihr eine im Optionsmenü festgelegte Zeit zuschlagt. Einer Eurer Kumpels darf sich ebenfalls einklinken: Ihr könnt aber nur gegeneinander catchen, Teamkämpfe gemeinsam gegen die CPU-Schläger sind nicht möglich.
32 Wrestler stellen sich dem wüsten Schlagabtausch: Liebhaber spektakulärer Technikmanöver wählen Akrobaten wie Ultimo Dragon oder Bret "Excellence of Execution" Hart, knallharte Haudraufschläger entscheiden sich für Muskelberge wie "Stiernacken" Goldberg oder den mächtigen Giant. Nach den furchteinflößenden FMV-Drohungen der Kontrahenten findet Ihr Euch im Ring wieder: Die vier Feuerknöpfe sind mit Schlag, Tritt, Chop (Rückhand) und Action belegt. Je nach Pad-Kommando schubst Ihr den Feind ins Seil, klettert auf die Ringbegrenzung oder verlaßt ihn kurzzeitig

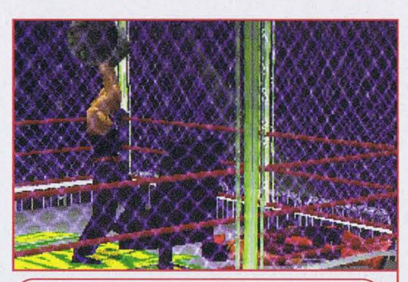


Einschüchterung muß sein: Jeder der 32 Wrestler protzt in einem kurzen FMV-Schnipsel mit seinen Muskeln.

und geht mit dem Kontrahenten in den Clinch. Habt Ihr den Feind am Kragen gepackt, setzt Ihr zu wuchtigen Würfen wie Piledriver und Backsupplex an. Alle Hiebe dürft Ihr abblocken, wobei sich Wurf, Schlag und Block nach dem Schere/Stein/Papier-Prinzip auskontern. Schläge und Tritte variiert Ihr per Steuerkreuzaktion zu niederschmetternden Dropkicks und Uppercuts: Schnelle Angriffe kommen dabei den wuchtigen Manövern zuvor. Steigt Ihr auf die Ringecke, greift Ihr mit Elbowsmash, Dropkick und Headnut an: Erwischt Euch der Feind jedoch an der Hose, landet Ihr krachend auf dem Rücken. Natürlich dürfen auch unfaire Attacken außerhalb des Rings nicht fehlen: Nach einer Massage mit dem Klappstuhl bleiben die meisten Kontrahenten freiwillig liegen. Authentische Fernsehstimmung verbreitet im Duellkampf die 360°-Actionkamera, bei vier Kontrahenten ist sie fest installiert. Der digitale Ringsprecher kommentiert spektakuläre Aktionen, beim Pin werfen die Fans Eures Opfers haufenweise Becher und Papierknäuel in den Ring. Verschiedene Ringe, jubelnde Zuschauer und Videoleinwände sorgen für Hallen-Atmosphäre. *oe*

! Nach spaßigen THQ-Keilereien wie "WCW vs. the World" hat mich "WCW/NWO Thunder" enttäuscht: Die starren Wurfkommandos lassen die Kontrahenten für Sekunden im Clinch verweilen bevor ein Move gelingt, die unpräzise Steuerung provoziert Legdrops auf's Joypad. Seltsamerweise schleudern Euch die Ringseile nur zurück, wenn Euch der Feind hineinschubst: Ein traditioneller Whipin mit anschließendem Running Clothline ist somit nicht möglich. Anfänger werfen angesichts der komplizierten Moves das Handtuch und haben keine Möglichkeit, an der Seite eines erfahrenen Freundes zu lernen. Das Spieltempo ist zwar flott, dafür leidet die Grafik unter Polygonfehlern (Schatten überlagern die Kämpfer) und Pixelanfällen. Immerhin sorgen Digipfeifer und Grunge-Gitarren für standesgemäße Sound-Untermalung.

OLIVER EHRLE



Schmerz ist Trumpf: Im Cage-Match werfen die Zuschauer Gegenstände wie Tonnen und Gitarren in den Ring.



Unfair, aber erlaubt: Außerhalb des Rings prügelt Ihr den Feind nieder und nützt den "Ringout" für schnelle Triumphe.

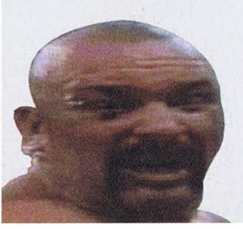


SPIELSPASS 49%

HERSTELLER: THQ
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 61%
SOUND: 79%

Flottes Wrestling mit schwammiger Steuerung und komplizierten Moves: Design- und Grafikfehler vermiesen den Showsport.

AB 16



Andere Versionen
Es sind keine weiteren Umsetzungen geplant.

Entwickler: Victor, USA

Victory Boxing 2

Kampf der Geschlechter: Bei "Victory Boxing 2" steigen Männer und Frauen gemeinsam in den Ring.

PS Zwei Jahre hat sich JVC für den Nachfolger von "Victory Boxing 97" Zeit gelassen. Geändert hat sich wenig, noch immer ist der Weg vom Nobody zum gefeierten Boxstar steinig: Ihr kämpft Euch mühsam die Rangliste hinauf, verbessert Eure Fähigkeiten und lernt Spezialschläge vom Coach. Draufgänger landen schnell auf den Brettern, nur durch konsequente Deckungsarbeit und Ausweichmanöver entgeht Ihr dem schnellen Knockout und kontert Eurerseits mit einer Schlagkombination. Liegt Euer Gegner am Boden, verspottet Ihr ihn wort- und gestenreich.

Im Vergleich zur Import-Version sind Eure Schläge nicht mehr so träge; ein Turnier mit fünf Runden im KO-System gibt´s jetzt neben Karriere-Modus und Sparring-Kämpfen auch.
"Victory Boxing 2" ist eine bemühte, aber unrealistische Box-Simulation: Welcher echte Profi erlernt denn Aufwärtshaken und Jabs erst im Laufe seiner Karriere? Dazu sind Eure Kämpfer übertrieben proportioniert und manche Boxregel wurde mißachtet. Laßt Ihr die Logik außen vor, erlebt Ihr dank der gelungenen Steuerung spaßige und fordernde Box-Stunden. *ts*



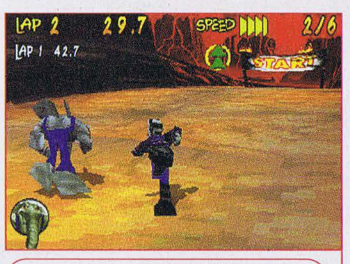
SPIELSPASS 63%
HERSTELLER JVC
SYSTEM PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS 100 MARK
GRAFIK 60% SOUND 43%
RUMBLE
AB 12

Halbwegs gelungene Box-Simulation mit interessantem Karrieremodus. Punktabzug gibt's für Fehler im Spielkonzept und für die mangelnde Schlagvielfalt.

Andere Versionen
Die japanische Import-Version heißt "Dynamite Boxing" und wurde in MAN!AC 8/98 mit 61% Spielspaß getestet. Der Vorgänger "Victory Boxing 97" erhielt in MAN!AC 1/97 72%.

Entwickler: Blue Shift, USA • Produzent: Michael John • Programmierung: John Brooks, Doug Snyder u.a. • Grafik: Raul Dominguez, Dalma Bolech u.a. • Sound: Mike Gollom

Running Wild



Da staunt der Biologe: In "Running Wild" spurten Elefanten so flott wie Zebras.

PS Zurück zur Natur: Bei "Running Wild" verschmähen die Teilnehmer Motoren und Technik, stattdessen tragen sie ihr Rennen zu Fuß aus. Sechs flotte Tiere, vom modischen Bunny bis zum Rocker-Zebra und Geißbock-General, treten auf sechs Pisten an: Geht es zunächst durch natürliche Gefilde wie Dschungel und Wüste, führen Euch spätere Rundkurse durch Städte und auf den Mond. Neben Trainingsrennen und der Jagd nach Rekordrunden steht die Meisterschaft im Vordergrund: Nur wenn Ihr in allen Rennen als Sieger ankommt, schaltet Ihr weitere Pisten frei oder entdeckt Geheimnisse und neue Kameraperspektiven. Bis zu vier menschliche Spieler treten gegeneinander an, bei gevierteltem Bildschirm beteiligen sich allerdings keine anderen Gegner mehr.
Die Grafik von "Running Wild" ist zwar flüssig, enttäuscht aber durch ihre blockigen und schwach animierten Figuren. Auf den sechs kurzen Kursen langweilt Ihr Euch viel zu schnell, zumal die schwammige Steuerung nervt. Alleine die halbwegs akzeptablen Multispieler-Rennen retten "Running Wild" vor dem spielerischen Ruin. *us*



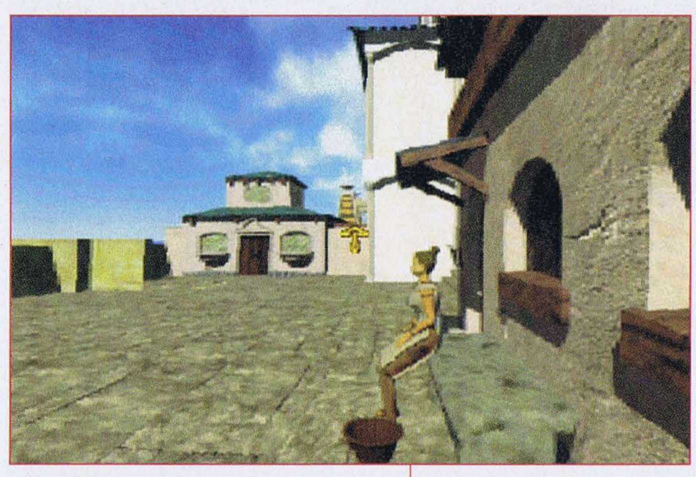
SPIELSPASS 46%
HERSTELLER SONY
SYSTEM PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS 100 MARK
GRAFIK 51% SOUND 34%
RUMBLE
AB 6

Skurrile Idee, schwach umgesetzt: Öde Rennstrecken, langweilige Grafik und blöde Steuerung machen diesen Pseudo-Flitzer zur lahmen Schnecke.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Den Import-Test findet Ihr in MAN!AC 12/98.

Produzent: Remi Herbulot • **Spieldesign:** Johan Robson • **Programmierung:** Frédéric Nespoulous, Pierre-Eric Loriaux, Michel Salvado • **Grafik:** Laurent Fisher, Jean Frechina, David Le Corvec u.a. • **Sound:** Stéphane Picq, Pierre Estéve, Jean Marc Delon u.a.

Atlantis



Dreht Ihr Euch um die eigene Achse, wird jede Laufrichtung durch einen goldfarbenen Pfeil angezeigt.

PS Mondieu: „Atlantis: Das sagenhafte Abenteuer" ist die verspätete Umsetzung eines unterdurchschnittlichen französischen PC-Adventures.

Held Eno ist frustriert: Gerade will er seinen neuen Job als Bodyguard der Königin von Atlantis antreten, da wird diese auch schon von Banditen entführt. Aus der Ich-Perspektive durchstreift Ihr fortan die versunkene Stadt auf der Suche nach dem adligen Oberhaupt. Dabei scrollt die Umgebung nicht, sondern jedes Bild wird einzeln geladen. Im Gegensatz zu ähnlichen Spielen wie Sunsofts "Riven" könnt Ihr Euch allerdings in Echtzeit um die eigene Achse drehen. Ein Pfeil zeigt Euch in jeder Szene die möglichen Laufrichtungen an. Trefft Ihr auf einen Bewohner, beginnt Ihr ein Gespräch, das Ihr nur begrenzt beeinflussen könnt: Über kleine Symbole fragt Ihr Euren Partner zu bestimmten Themen ab, gelegentlich müßt Ihr Ja/Nein-Entscheidungen treffen, die bei falscher Wahl das "Game Over" bedeuten können. Zum Glück ist das Spiel in viele Kapitel unterteilt, nach denen Ihr jeweils speichern dürft. Neben einfachen Rätselaufgaben (Schalter umlegen, Gegenstand A nach Ort B bringen) erwarten Euch gelegentlich auch Actioneinlagen.

Im Vergleich zur Saturn-Version wurde die Grafik-Auflösung etwas erhöht, deshalb befindet sich auch eine CD mehr in der Verpackung. *ts*

Muster von Mowin, Tel.: 0821/3490226



Die Charaktere bewegen zwar ihre Lippen, doch der Rest des Gesichtes bleibt starr.

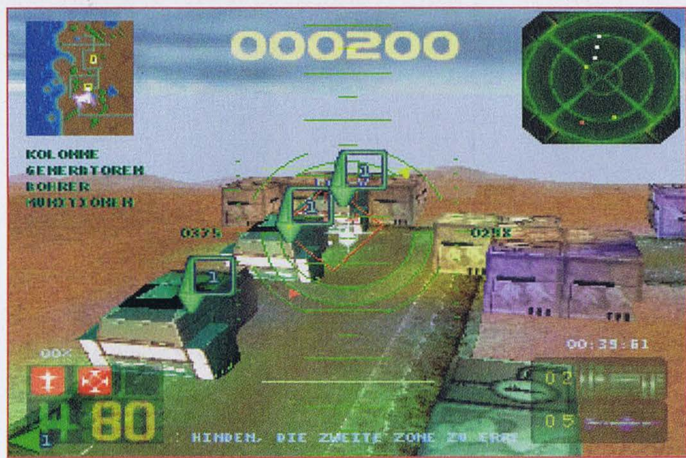


! Gutes Essen, schöne Frauen – seltsame Spiele: "Atlantis" kann dieses Vorurteil über Frankreich leider nicht widerlegen. Wie schon die Saturn-Version verlangt auch die Sony-Fassung übermenschliche Geduld. Jeder Bewegung, jedem gesprochenen Satz geht eine Ladepause voraus, die Euch schnell rasend macht. Nach zehn Minuten verspürt Ihr den Drang, das Spiel im Meer zu versenken – auf den Weg nach Atlantis. Doch die Ladepausen sind nicht das einzige Malleur: Einfallslose Dialoge, bescheuerte Rätsel, eine amateurhafte Sprachausgabe sowie die nervige Joypad-Steuerung nehmen der "Atlantis"-CD ihre Existenzberechtigung. Am besten gefällt mir noch die halbwegs kunstvolle Grafik, die zusammen mit den sphärischen Hintergrundklängen anfangs etwas Atmosphäre aufkommen läßt.

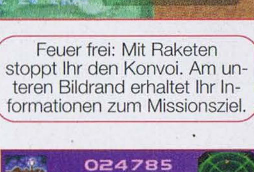
THOMAS SZEDLAK

Andere Versionen
Eine PC-Version ist erhältlich. Die Saturn-Version wurde in MAN!AC 5/98 mit 45% Spielspaß getestet (Abwertung auf 42%). Weitere Konsolen-Umsetzungen sind nicht geplant.

Invasion



Feuer frei: Mit Raketen stoppt Ihr den Konvoi. Am unteren Bildrand erhaltet Ihr Informationen zum Missionsziel.





Erwischt Euch der träge Obermotz, solltet Ihr schleunigst eine Energiekapsel aufnehmen.

PS Im Cockpit eines futuristischen Kampffliegers durch 16 Missionen: Mit Loopings und Ausweichmanövern schüttelt Ihr im französischen "Invasion" hartnäckige Verfolger ab und kümmert Euch anschließend um die Flakstellung der Basis. Erst wenn die Verteidigung in Trümmern liegt, habt Ihr freie Bahn zu den Zielobjekten – Konvoi, Bohrtürme oder Kommandozentrale.

Euer Flieger ist mit Primär- und Sekundärwaffe ausgestattet: Mit Laser und Feuerbällen heizt Ihr Flugobjekten und Bodenfahrzeugen ein, größere Objekte blast Ihr mit Ziel-Raketen oder Energieblitzen in die Luft. Die Waffensysteme können in mehreren Stufen ausgebaut werden, auch zum Auffrischen Eures Schutzschildes liegen entsprechende Kapseln bereit. Oft werden diese durch Minen geschützt, Ihr solltet also nicht zu forsch agieren. Euer Radar informiert Euch über die nähere Umgebung, über die Levelkarte findet Ihr den Weg zur nächsten Basis.

Englischsprachige Mission-Briefings mit deutschen Untertiteln informieren Euch vor dem Start über die Zielobjekte. Habt Ihr einen Level erfolgreich beendet, speichert Ihr auf Memory Card oder notiert Euch ein Paßwort. Im Zweispieler-Modus werden nicht etwa zwei Gleiter von der Startrampe gelassen, sondern Ihr macht es Euch zu zweit in einem Flieger gemütlich und teilt Euch die Arbeit: Einer lenkt, ballern dürfen beide. *ts*

! Der Schwierigkeitsgrad von "Invasion" ist heftig: Nur mit größter Vorsicht und ständiger Suche nach Energiekapseln übersteht Ihr die Missionen. Bei Angriffsmanövern ist Köpfchen gefragt, plumpe Frontalangriffe lassen Euch im Dauerfeuer der Flakstellungen gnadenlos vergehen. Zu zweit wirds auch nicht einfacher: Wenn Ihr als Kanonier nicht wißt, wo Euer Pilot im nächsten Moment hinfliegt, ist genaues Zielen unmöglich. Neuartige Spielelemente fand ich in "Invasion" nicht: Gegner, Waffen, Extras - alles schonmal dagewesen. Genauso durchschnittlich ist das Spiel auch technisch: Die Grafik ist ansehnlich, ruckelt aber bei hohem Gegneraufkommen und baut sich sehr spät auf. Explosionen klingen gut, die Qualität der begleitenden Technotracks schwankt sehr.

THOMAS SZEDLAK

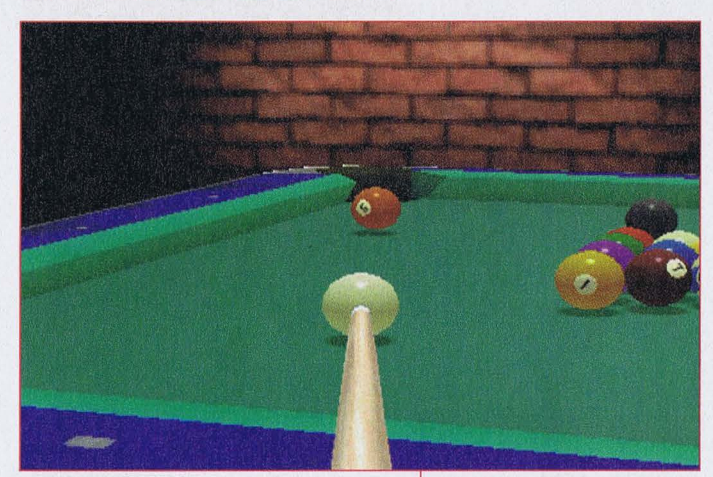


Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.



Entwickler: ASK, J

Pool Hustler



Wenn dieser Stoß daneben geht, solltet Ihr unbedingt den Lernmodus anwählen.

PS Ambitioniert: In Sunsofts Billard-Simulation "Pool Hustler" erläutert ein umfangreicher Lernmodus mit Skizzen, Demonstrationen und Übungseinheiten die meisten Finessen des Billard-Spiels. Mehr als 100 (englischsprachige) Lektionen stehen bereit! Dann geht's zu Tisch: Ihr spielt entweder alleine zur Übung, bestreitet ein Match gegen Euren Kumpel oder zockt im Storymodus gegen zwölf Computer-Gegner um Geld – coole Dialoge inklusive. Schlagt Ihr jeden Kontrahenten im Schlaf, solltet Ihr Euch beim „Trickshot" versuchen. In dreißig Konstellationen müßt Ihr u.a. Kugeln aus unmöglichen Positionen versenken oder mehrere auf einmal vom Tisch räumen.

Vor dem Stoß begutachtet Ihr von allen Seiten die Situation, ändert den Blickwinkel und zoomt näher ran. Aus der Vogelperspektive hilft Euch eine Linie beim Zielen und Bandenspiel. Für angeschnittene Stöße könnt Ihr auch den Treffpunkt der Spielkugel verändern. Sind alle Vorbereitungen getroffen, entscheidet Ihr mit der Länge Eures Tastendrucks über die Stärke des Stoßes, den Ihr auch in Zeitlupe bewundert.

"Pool Hustler" bietet zwei Schwierigkeitsgrade und fünf Regelvarianten: 8-Ball, 9-Ball, 14-1, Rotation und „Bowlliard". Zählweise, Spielziel und verbotene Aktionen werden erläutert. *ts*



Für Könner: Trickstöße stellen Eure Billardkünste auf die Probe.

! „Pool Hustler" macht die Investition in einen Billardtisch fast überflüssig: Die Kugeln rollen physikalisch korrekt über hübsche 3D-Tische, die optimale Übersicht bieten. Mit Themen wie "Kurvenbälle" und "Jumpshots" hält der hervorragende Lernmodus sogar Profi-Tips bereit. Fünf Regelvarianten, der unterhaltsame Story- und der anspruchsvolle Trickmodus bieten Queue-Liebhabern reichlich Abwechslung; auch wenn eine richtige Meisterschaft für ein oder mehrere Spieler nicht geschadet hätte. Negativ ebenso, daß der Analog-Stick nur zur Kamerabewegung, nicht aber zum Stoß genutzt wird. Kneipenatmosphäre kommt kaum auf, Ihr seht nur den Tisch und hört (halbwegs) realistische Kugel- und Bandengeräusche – neben heiterer Dudelmusik.

THOMAS SZEDLAK

SPIELSPASS 74%

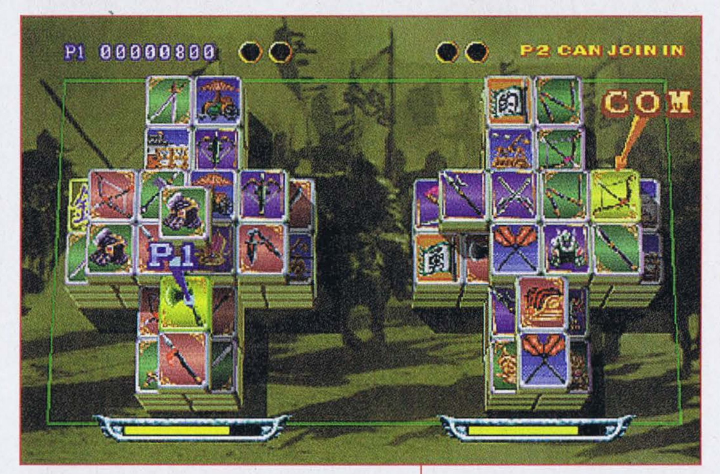
HERSTELLER: SUNSOFT
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 68% | SOUND: 58%

Ausgefeilte Billard-Simulation: Einsteiger freuen sich über den Lernmodus, Profis über detaillierte Rundumsicht und Trickshots.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Sunsoft, J

Shanghai True Valor



Auf in den Kampf: Im "Battle" knobelt Ihr nicht nur gegen den Kontrahenten, sondern auch gegen die Zeit.

PS "Shanghai" ist die neben "Tetris" und "Lemmings" erfolgreichste Denkspielserie: 1986 erschien der Heimcomputer-Urahn, mit "Shanghai True Valor" bringt Sunsoft das geniale Konzept nun auf die Playstation.

144 Spielsteine, von denen jeweils vier gleich aussehen, sind in mehreren Ebenen aufgetürmt. Ziel ist es, sämtliche Steine zu entfernen – dabei unterliegt Ihr aber zwei Bedingungen: Ihr dürft nur gleiche Paare abbauen, zudem könnt Ihr nur Klötze auswählen, die von links oder rechts frei zugänglich sind, ohne daß sie verdeckt oder blockiert werden. Wollt Ihr gemütlich ein Stein-Layout abbauen, wählt Ihr "Original", während man bei "Arcade" unter striktem Zeitlimit um Punkte knobelt. Drei verschiedene Spielmodi stehen Euch alleine oder mit einem Mitspieler zur Wahl: Bei "Classic" rätselt Ihr traditionell an 25 Layouts, während im "Battle" zwei getrennte Stapel warten. Sieger ist derjenige, der zuerst einen speziellen Goldstein freilegt. Mit fiesen Extras wie verdrehter Steuerung oder einer Ladung neuer Steine behindert Ihr den Gegner. Ungewöhnlich gibt sich "Rolling": Hier sind die Klötze auf vier Seiten eines Würfels verteilt, den Ihr frei dreht, um Paare zu suchen. Erfreulich: Auch die sonst so vernachlässigte Playstation-Maus wird von "True Valor" unterstützt. *us*



! "Shanghai True Valor" verzichtet auf riskante Experimente und bewahrt das geniale Spielprinzip ohne große Änderungen: Im "Classic"-Modus rätselt es sich fast so schön wie vor über zehn Jahren auf dem Amiga. Die neuen Spielvarianten machen ebenfalls Laune: Besonders im "Battle" sorgen abwechslungsreiche Extras für spannende Duellstimmung. Angesichts der spielerischen Klasse verzeihe ich gerne die altbackene und etwas müde Präsentation: Von den drei Steinsets ist nur die traditionelle Variante vernünftig spielbar, die Dudelmusik würgt Ihr schnellstens ab. Etwas unverständlich finde ich auch, daß bei den 25 Layouts ausgerechnet das klassische Urmuster weggelassen wurde. Seht Ihr über diese Mängel hinweg, ist die Nobel-Knobelei ein Pflichtkauf.

ULRICH STEPPBERGER



SPIELSPASS 85%

HERSTELLER: SUNSOFT
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 40% | SOUND: 34%

Optisch und akustisch schwach, aber spielerisch makellos: Prima Neuauflage des Knobel-Klassikers mit feinen Variationen.

Andere Versionen
"Shanghai"-Versionen gibt es für fast jedes Videospiel- und Computersystem, ebenfalls gerade neu erschienen ist "Shanghai Pocket" für den Game Boy Color.

WOG
WORLD OF GAMES

69115 Heidelberg · Hebelstr. 22
Tel./Fax: **06221-184134**
Inhaber: Michael Träutlein

Große Auswahl an topaktuellen DVD-Titel
Pioneer 606 Codefree 1499.- DM
DVD VIDEO

Passport + für N64 NTSC ◂▸ PAL

- Zelda 64
- Mickey's Magical Tetris
- Castlevania 64
- FIFA Soccer 99
- Rogue Squadron
- Turok 2 (Engl. PAL)
- Perfect Dark
- Milos Astro Lanes
- The Glove (Zubehör)
- Memory Pack (Zubehör)
- Expansion Pack (Zubehör)
- Steering Wheel (Zubehör)

PlayStation

- WCW vs NWO Thunder
- NCAA Final FOUR
- Metal Gear Solid (Vorbest.)
- Silent Hill (Vorbest.)
- Parasite Eve
- Xenogears
- Ridge Racer Type 4
- Ehrgeiz
- Cybershock Controller (Zubehör)
- Steering Wheel (Zubehör)
- Real Arcade Lightgun (Zubehör)



- Dreamcast System call!
- Extra Controller
- Memory Card
- RGB Kabel
- Sega Rally 2
- Sonic Adventures
- Incoming
- Seventh Cross
- Tetris 4D
- Virtua Fighter 3 TB
- Blue Stinger call!

Schlag zu! Jetzt!

Neu: Versandkosten frei! Händleranfragen erwünscht
Lieferung per Nachnahme. Bestellungen bis 16 Uhr werden noch am selben Tag versandt.
Annahmeverweigerern berechnen wir eine Unkostenpauschale von DM 30.-
Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Ladenpreise können abweichen!

ZAPP
G•A•M•E•S



PlayStation





A. THIELEN · KARTHÄUSER STR. 13 · 55116 MAINZ
>>WWW.ZAPPGAMES.COM<<

DEALER AGAINST GAME-PIRACY

DREAMCAST

SEVENTH CROSS	149,80
INCOMING	149,80
SONIC ADVENTURE	149,80
TETRIS 4D	149,80
SENGOKU TURB	149,80
SEGA RALLY 2	149,80
EVOLUTION	149,80
MANOCA GP (RACING SIMUL. 2)	I.V.
POWERSTONE	I.V.
BLUE STINGER	I.V.
MARVEL VS CAPCOM	I.V.
KONSOLE INKL. RGB & 110V	899,00
VMS	79,80
PAD	89,80
ARCADE STICK	149,80
RACING WHEEL	219,80
VGA BOX	149,80
S-VHS KABEL	79,80
MODEM INKL. SOFTW.+ANLEITUNG	119,80

PLAYSTATION

WILD ARMS	89,80
METAL GEAR SOLID	99,80
DEVIL DICE	89,80
POPULOUS 3	99,80
AKUJI	I.V.
RIDGE RACER TYPE 4	I.V.
UND VIELES MEHR!	

NEO•GEO

SAMURAI SPIRITS	89,80
POCKET KING OF FIGHTERS	119,80

JETZT LIEFERBAR: SEGA DREAMCAST

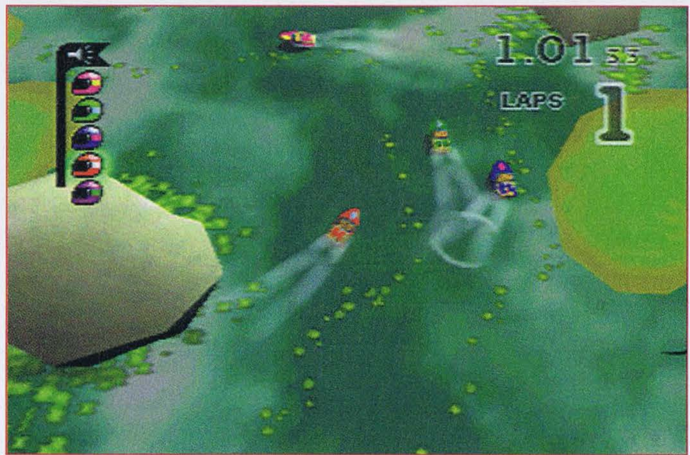


☎ **06131/23 04 92**

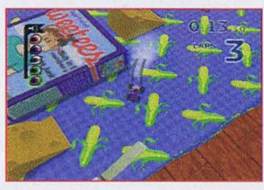
Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle Probleme

Entwickler: Codemasters, GB

Micro Machines 64



Eure Turboflitzer sind nicht nur auf festem Boden unterwegs: Auf einigen Strecken braust Ihr mit Rennbooten über einen Teich.



N64

Dank „Micro Machines 64 Turbo" jagt Ihr endlich auch auf dem N64 mit Miniflitzern über ausgefallene Pisten: Auf dem Billardtisch fallen unachtsame Piloten im Handumdrehen in die Randlöcher, im Restaurant bieten enge Baguette-Brücken nur einem Fahrzeug Platz. Neben Rennwägen, Jeeps und Lastern tretet Ihr gelegentlich mit Panzern an: Ein gezielter Schuß aus der Bordkanone, und die Konkurrenz geht in Flammen auf. Mit fiesen Extras sichert Ihr Euch entscheidende Vorteile: Greifzangen bugsieren das Fahrzeug vor Euch einen Platz nach hinten, oder Ihr bratet unliebsamen Mitstreitern mit überdimensionalen Hämmern eins über. Spielt Ihr alleine, stehen mehrere Pokalwettbewerbe gegen vier Computergegner oder Rennen gegen die Zeit zur Wahl: 43 Strecken und zahlreiche Extrafahrzeuge warten darauf, erspielt zu werden. Die Multiplayer-Modi bilden das Prunkstück von „Micro Machines 64 Turbo": Bis zu acht Teilnehmer – zwei Personen teilen sich bei Bedarf ein Pad – drängeln sich vor dem Fernseher und liefern sich wüste Rempelduelle. Inhaltlich unterscheidet sich die N64-Fassung nur minimal vom Playstation-Vorbild, neu hinzugekommen ist die „Turbo"-Option: Hier stellt Ihr die maximale Renngeschwindigkeit Eurer Flitzer in fünf Stufen ein. *us*

Optisch und akustisch hat sich im Vergleich zur Playstation-Version kaum etwas getan, doch vom Spielspaß her hat „Micro Machines Turbo 64" nichts verloren: Auch die N64-Fassung begeistert besonders im Mehrspieler-Modus: Wenn Ihr mit Kumpels vor dem Bildschirm hockt und Eure Flitzer gegenseitig von der Tischkante schubst, steigt das Stimmungsbarometer in ungeahnte Höhen. Aber auch Einzelspieler werden durch kluge Gegner und viele Boni gefordert. Durch die analoge Steuerung braust Ihr eine Spur exakter durch die Gegend, nur die manchmal etwas hektische Kamera erschwert Euch gelegentlich den Überblick. Wer die Playstation-Version noch nicht besitzt und ein Herz für Multispieler-Partien hat, muß zuschlagen.

ULRICH STEPPBERGER



Andere Versionen
Die Playstation-Version ("V3") wurde in MAN!AC 5/97 mit 80% Spielspaß bewertet.

MAN!AC 4/99

erscheint am 3.3.99

Anzeigenschluß: 3.2.99

Druckunterlagen: 10.2.99

IVW geprüfte Auflage!

Andreas Knauf 08233/740112
Axel Chalupsky 040/5237196

BOOT CHIP = 6,77 DM

für Importe - inkl. Deutscher bebilderter Anleitung - läuft mir jeder PlayStation

DUAL SHOCK PAD = 34,99 DM

Analog Dual Shock Pad mit Super Shock Funktion!!

JE HEFT 14,80 DM:

DEUTSCHE LÖSUNGSHEFTE:

Abe's Oddysee
Alien Trilogy
Alundra
Alone in the Dark 1-3
Ark of Time
Atlantis
Baphomets Fluch 1
Baphomets Fluch 2
Batman & Robin
Battle Ar. Tosh. 1&3
Blazing Dragons
Blaze & Balde*
Breath of Fire 3*
Casper
Chron. o.t. Sword
Clock Tower
Command &
Conq. 1+2 (19,95 DM)
Crash Bandicoot 3*
C &C: Gegenschlag
Cyberia
D
Deathrap Dungeon
Diablo
Discworld 1
Discworld 2
Excalibur
Final Fantasy 7
G-Police
Gex 3D & Rayman
Heart of Darkness
Herc's Adventure
Kings Field
Legacy of Kain
MDK
MediEvil
Men in Black
Nightmare Creat.
One
Pax Corpus
Rayman&Gex3D
Resident Evil 1
Resident
Evil (19,95 DM)
Riven
Spawn
Suikoden
Syndicate Wars
Tekken 1 & 2 & 3
The Note
The Last Report
Tomb Raider 1
Tomb Raider 2
Tomb Raider 3
Turok
Turok 2*
Vandal Hearts
Wild Arms
Warhammer: Dark O.
Wild 9's
Wing
Commander 3&4
WWF: Warzone
X-Com: Terror
Z

JE HEFT 14,80 DM:

CODEPOWER #6

- noch mehr Codes für Ihren Game Buster oder X-Ploder
- Codes zu ca. 100 neuen Spielen
- inkl. aller Top Titel

PSX Codepower #5
- Codes zu ca. Pal-100 Spielen
- für Game Buster & X-Ploder

PSX Codepower #4
- Codes zu ca. 320 Spielen
- für Game Buster & X-Ploder

PSX Codepower #3 (80-Pal Spiele)
PSX Codepower #2 (100 Spiele)
PSX Codepower #3 (170 Spiele)

PSX Codepower Import Special
- Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 100 US- & Japan Spielen!!

PSX Cheatpower #4
- Cheats, Tips & Tricks zu ca. 100 neuen Spielen!

DEUTSCHE LÖSUNGSBÜCHER KOMPLETT IN FARBE:

Abe's Exodus (19,95 DM)
Banjoo & Kazoie (24,80 DM)
Colony Wars 2 (24,95 DM)
Mission Impossible (24,80 DM)
Tekken 3 (24,95 DM)
Tomb Raider 1 (19,95 DM)
Tomb Raider 2 (19,95 DM)
Tomb Raider 3 (19,95 DM)
Yoshi's Story (29,80 DM)
Zelda 64 (29,80 DM)



99,00 DM

X-PLODER

- inkl. Codeheft nach Wahl
- Pro Version = 149,00 DM
(mit dem X-Ploder Pro können Sie selber Codes herausfinden!!)



99,00 DM

GAME BUSTER

- inkl. Codeheft nach Wahl
- Finden Sie Ihre eigenen Codes mit dem Game Buster Pro heraus.

PAL-BOOSTER

- NTSC zu Pal Wandler

39,00 DM

MEMORY KARTEN:

1MB (15 Blocks) = 15,00 DM
8MB (120 Blocks) = 30,00 DM
24 MB (360 Blocks) = 49,00 DM
72 MB (1080 Blocks) = 85,00 DM
ohne Komprimierung:
2 MB (30 Blocks) = 25,00 DM
4 MB (60 Blocks) = 35,00 DM

RGB Kabel = 9,99 DM
Joypad = 14,99 DM
Pad Verl. 2M = 15,00 DM
Linkkabel = 15,00 DM
RGB+Audio = 19,00 DM
4-Spieler Adapter = 59,00 DM
Infrarot Pads = 59,00 DM
Maus = 35,00 DM
Lasereinheit = 72,00 DM
Lenkrad = 139,00 DM
Lenkrad + Rumble = 189,00 DM
PlayStation + Umbau = 289,00 DM

PSX Leerhülle 2,50 DM ++ 5 in 1 Playstick 14,50 DM ++ ++ Schlüsselanhänger 5,00 DM ++ Panther Lightgun 59,00 DM ++ Lightgun mit Rückschlag 99,00 DM ++ PSX Maus 35,00 DM ++ MB Game Booster 49,00 DM ++ Original Sony Maus 59,00 DM ++ Original Sony Dual Shock Controller 59,00 DM ++ Remote Infrarot Station für alle Pads 89,00 DM ++ **INTERNET: www.gamecentral.de ++ www.spieleloesungen.de**

PORTO: Nachnahme: 9,50 DM - Vorkasse: 3,00 DM - Ausland: Bitte nachfragen - Ab 6 Heften oder DM 150 Auftragswert liefern wir Portofrei! Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten! Händleranfragen willkommen.

Schriftliche Bestellungen oder Anfragen richten Sie an:
CDG MEDIA
AUF DEN SANDBERGEN 5
21337 LÜNEBURG
Online-Shops:
www. spieleloesungen.de
www.gamecentral.de

BESTELLHOTLINE:
TEL. BESTELLANNAHME: MO-FR. 08-21.00 UHR & SA. 08-14.00 UHR
04131 / 850610

FAX:
04131 / 850620
HÄNDLERANFRAGEN WILLKOMMEN!

PORTO: NACHNAHME: 9,50 DM - VORKASSE: 3,00 DM - AUSLAND: BITTE NACHFRAGEN!! - Ab 6 Heften oder DM 150 Auftragswert liefern wir Portofrei!

ACTIVATED

Tel 030 - 399 918 - 0
Fax 030 - 399 031 57



3129 **ACTIVATOR 129,99 DM**

- EINFACH EINSTECKEN UND LOS GEHTS:
- IMPORTSPIELE OHNE UMBAU ABSPIELEN !
- KOMPATIBEL ZU ALLEN SCHUMMELCODES
- FILE-FUNKTION: ZUGRIFF AUF ALLE FILES
- MEHR INFOS IM INTERNET !





3179 **179,99 DM**

MIT DEM JAM!! KÖNNEN SIE IHRE PLAYSTATION / NINTENDO64 / DREAMCAST AN IHREN COMPUTERMONITOR ANSCHLIESSEN !
- BESTMÖGLICHE BILDQUALITÄT !!
- IMPORTE IN FARBE !!
- KOPFHÖRERANSCHLUSS
- UMSCHALTEN ZWISCHEN PC / KONSOLE
- PC NICHT ERFORDERLICH !

MEMORYCARDS PSX

1 MB 15 Blöcke 18 DM	1701
8 MB 120 Blöcke 29 DM	1708
24 MB 360 Blöcke 38 DM	1724
40 MB 600 Blöcke 52 DM	1740
56 DM 840 Blöcke 62 DM	1756
72 MB 1080 Blöcke 74 DM	1772

Ladengeschäft:
Gpress data service
Levetzowstr. 12a
10555 Berlin
Versandkosten 10-15 DM



1001 **SUPERCHIP 12c508 für ALLE PSX-MODELLE !**
Stück 15 DM, 5 Stück 39 DM, 10 Stück 59 DM, 25 Stück 139 DM - 50 Stück 249 DM, 100 Stück 459 DM - Höhere Staffeln a.A.



1004 **SUPERCHIP EINBAUPLATINE**
- Spannungsversorgung stabilisiert
- Kabelenden abisoliert
- Ausreichende Kabellänge
- 5 doppelt vorhanden
- Vorlöten entfällt

5 DM



1206 **SHOCKCONTROLLER FÜR PSX**
Rumble/Analogpad mit starker Vibration sowie Dauerfeuer und SlowMotion
38 DM

www.ACTIVATED.de

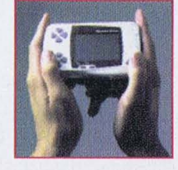
Pocket News:

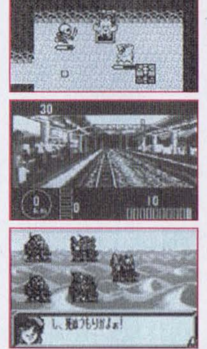
HASBRO-SPIELE FÜR UNTERWEGS: Die US-Firma ist mittlerweile im Besitz ungezählter Brett- und Videospiellizenzen (u.a. alles von Atari und Microprose, Avalon Hill, Milton Bradley und Parker) und beginnt ab März mit dem Verkauf von Umsetzungen speziell für mobile Taschen-Computer (sog. Palmtops) auf WindowsCE-Basis. "Monopoly", "Scrabble" und "Trivial Pursuit" kosten umgerechnet rund 50 Mark.

POCKETSTATION ENDLICH ERHÄLTLICH: Nach mehreren Verschiebungen können japanische Playstation-Fans (und deutsche mit guten Importkontakten) Sonys Mini-Handheld seit dem 23. Januar käuflich erwerben. In den Memory-Card-Schacht der Playstation gesteckt, unterstützt das Zubehör momentan sieben Titel: "Crash Bandicoot 3" (Japan-Fassung), "Theme Aquarium", "Pocket Mumu", "I.Q. Final", "Monster Farm 2", "Ridge Racer 4" und "Street Fighter Zero 3". Definitiv Pocketstation-kompatibel sind auch Namcos angekündigtes Baseball-Update "Gold Stadium 3", eine Fischsimulation des Japano-Platten-Labels Teichiku sowie das kommende Mega-Rollenspiel "Final Fantasy 8" und die neueste Folge der exzellenten "Devil Summoner"-Serie von Atlus ("Soul Hackers"). Einen Test der Pocketstation findet Ihr in der nächsten MAN!AC.

Der Erbe des Game Boy?

Nach dem "Neo Geo Pocket" (MAN!AC 2/99) erscheint Anfang März ein neuer Game-Boy-Konkurrent in Japan. Im Gegensatz zum überteuerten SNK-Spielzeug hat der "Wonderswan" des Spielzeugriesen Bandai gute Karten, das Nintendo-Handheld zu beerben: Die Mini-Konsole kostet nur 4.800 Yen (umgerechnet 75 Mark), ist vom Start weg in sieben verschiedenen Farben erhältlich und glänzt durch eine Reihe intelligenter Features. Kein Wunder, denn das Design-Mastermind hinter dem "Wonderswan" ist Gunpei Yokoi, der legendäre, 1997 verstorbene Erfinder von Game Boy und Game & Watch.
Am wichtigsten für den Erfolg des Bandai-Handhelds ist aber die Software, und auch hier ist der Wonderswan dem Neo Geo Pocket zwei Schritte voraus: Zum einen im Preis (die Spiele kosten umgerechnet zwischen 45 und 60 Mark), zum anderen im Angebot: Während bislang nur SNK das eigene Handheld unterstützt, entwickeln für den Wonderswan fast alle wichtigen Japano-Firmen; u.a. Square, Namco und Taito. Eine kleine Sensation ist das Bekenntnis des Marktführers Sony: Eine offizielle Erklärung liegt noch nicht vor, doch die japanische Presse spekuliert bereits seit Wochen über mögliche Wonderswan-Umsetzungen von "Gran Turismo" & Co. Die Geschichte macht Sinn, denn im Gegensatz zu den genannten Firmen kann und will Sony nicht für den Game Boy des Erzfeindes Nintendo entwickeln. Das Handheld eines neutralen Herstellers käme zur Zweitverwertung der eigenen Lizenzen gerade recht.
Dem Vertrauen der Hersteller stellt Bandai ein technisch und ergonomisch wohl durchdachtes Handheld gegenüber: Wie Ihr auf den beiden Bildern seht, kann man den Schwan sowohl als Game-Boy-ähnliches Hochkant-Gerät, als auch im Querformat à la Neo Geo Pocket bespielen. Da der Bildschirm aber nich quadratisch, sondern rechteckig ist (ca. 5,6mm x 4mm), läßt das den Entwickler die Wahl zwischen zwei unterschiedlichen Formaten. Auch technisch ist das Gerät gewitzt und dem Game Boy überlegen: 32.250 Bildpunkte können von der 16-Bit-Hardware angesprochen werden (Game Boy: 23.000), der Winzling kennt Hardware-Sprites, wird über Link-Port vernetzt und tönt in vier Kanälen. Dabei ist er noch kleiner und deutlich leichter als der Game Boy. Unsere Meinung: Der Schwan wird ein Hit! *wi*





Die ersten Spiele für den Schwan

TITEL	GENRE	HERSTELLER	RELEASE (J)
Chocobo No Dungeon	RPG	Square/Bandai	März
Digital Monsters vs. Wonderswan	Monster-Simulation	Bandai	März
Densha xx Go!	Simulation	Taito	März
Gunpey	Puzzle	Bandai	März
Last Stand	Rollenspiel	Bandai	k.A.
Nihon Pro ProWres	Wrestling	Tomy	März
Nice Shot	Sport (Golf)	Sammy	April
Nobunaga's Revenge	Strategie	Koei	März
SD Gundam	Strategie	Bandai	März
Shanghai Pocket	Puzzle	Sunsoft	April
Super Robo Wars	Strategie	Banpresto	k.A.
Witch Blade	Rollenspiel	Bandai	Juni
Wonder Stadium	Sport (Baseball)	Bandai	März

SYSTEM Game Boy Color
HERSTELLER Ubisoft
PREIS 60 Mark

Hexcite

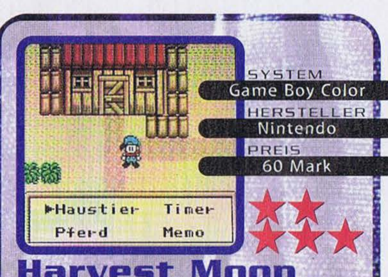
Das kryptische "Hexcite" ist ein Knobelspiel für Theoretiker: Gegen einen Freund oder die CPU ordnet Ihr Dreiecke, Rauten und andere geometrische Formen ins Spielfeld, um möglichst viele Sechsecke auszufüllen. Dabei dürft Ihr auch Sechsecke des Gegners vervollständigen. "Hexcite" kann auf Dauer nur Mathematikstudenten begeistern, allen anderen ist das Spiel viel zu abstrakt.



SYSTEM Game Boy Color
HERSTELLER Sunsoft
PREIS 70 Mark

Power Quest

Schnappt Euch einen Prügelroboter, vermöbelt die Schützlinge Eurer Spielgefährten auf dem Schulhof und kauft Euch mit der Siegprämie neue Waffen und Rüstungsteile: "Power Quest" ist eine interessante Mischung aus Prügelei und Adventure, die leider spielerische Mängel aufweist: Immer mit den gleichen drei Hieben zuzuschlagen ist auf Dauer langweilig.



SYSTEM Game Boy Color
HERSTELLER Nintendo
PREIS 60 Mark

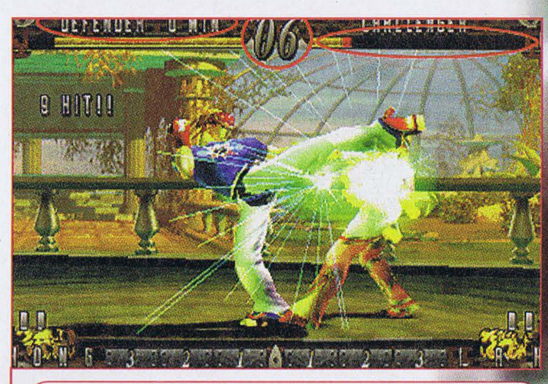
Harvest Moon

Erbt die Farm des Onkels und übt Euch als Landwirt: Bis Euer Bauernhof stattliche Erträge einheimst, melkt Ihr Kühe, bestellt das Feld und züchtet Hühner. Erst später dürft Ihr Sprenkler und Melkmaschine erwerben und in die Massentierhaltung einsteigen. Es erwartet Euch eine spannende Bauernhofsimulation, automatisches Speichern garantiert volle Mobilität.

Arikas Puppen tanzen!

Prügelspieler heben beim Namen "Arika" die Augenbrauen – der japanische Entwickler kommt einem doch bekannt vor? Richtig: Capcom entschied sich 1996, die Polygon-Neuauflage des Beat'em-Up-Klassikers "Street Fighter" nicht selbst zu programmieren, sondern gab das Projekt "EX" in externe Hände – später erschien auch eine Playstation-Umsetzung. Als die Arbeiten zur Automatenversion von "Street Fighter EX 2" beendet waren, begann Arika flugs mit einem neuen Prügler. Dieses Mal dient allerdings nicht mehr Capcom, sondern Namco als Publisher.
"Fighting Layer" kann seine Herkunft trotzdem nicht verleugnen: Das Cartoon-Design der zwölf Charaktere wirkt wie eine konsequente Fortsetzung der "Street Fighter"-Galerie. Martial-Arts-As Tetsuo Kato erinnert an den Capcom-Veteranen Ryu, während der krallenbewehrte Shang Fenghuang sich am graziösen Kampfstil des Gitter-Kletterers Vega orientiert. Doch auch obskure Kämpfer wagen sich in die zoomenden Arenen: Capriccio entpuppt sich mit Stummelflügeln und schwarz-gelb-gestreiftem Körper als Bienenmensch, der wuchtige Zwei-Meter-Hüne Exodus dagegen betätigt sich als bärenstarker Endgegner.

Die optische Krönung des Kämpferfelds liegt allerdings bei den weiblichen Helden: Der zierliche Chun-Li-Verschnitt Lan-Yinghua (unten) ist sprungstark und heizt den Gegnern mit schnellen Schlagfolgen ein, während sich Janis Luciani als legitime Catwoman-Nachfolgerin sogar mit Pistolen zur Wehr setzt. Grafisch hebt sich "Fighting Layer" deutlich von den "EX"-Episoden ab. Höhere Auflösung und butterweiche Animationen mit 60 Bildern pro Sekunde begeistern auch kritische Spielhallen-Fans.

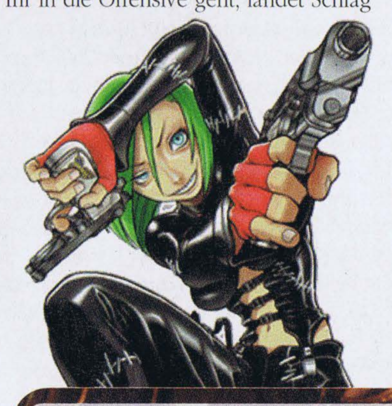

Bei gefüllter Special-Leiste (unterer Bildrand) setzt Ihr zu beinharten Trefferserien an – Lan spürt's gerade...

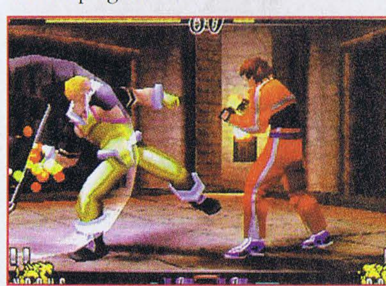




Combo-Studie in bester "Street Fighter"-Manier: Die Kamera zoomt bei "Fighting Layer" in die Distanz.

Um Eure Gegner mit Feuerwerk-artigen Special-Combos zu traktieren, ladet Ihr wie bei den jüngeren "SF"-Spielen einen Energiebalken in drei Stufen auf: Sobald Ihr in die Offensive geht, landet Schlag auf Schlag mit verheerender Wucht beim Gegner. Jeder Treffer wird dabei von fulminanten Lichtwellen und -strahlen begleitet, die sich in Arena und Kämpfern wiederspiegeln. *cb*




Dem armen George Jensent (rechts) geht's gleich an den Kragen: Zündet Ihr solche Specials, erstrahlt die Arena!

Panic Park

Hersteller: NAMCO

Im "Panic Park" fühlen sich Freunde simpler Geschicklichkeitsspiele pudelwohl – Namco spendierte dem Vergnügen 25 abwechslungsreiche Episoden, die Ihr am besten im Duell mit einem Kumpel erforscht: Balanciert auf schmalen Holzstegen und Scheiben, werft Ringe (unten) oder sammelt um die Wette Goldstücke ein.

Arcade News:

ARCADE-NACHSCHUB: Eine ganze Reihe von neuen Midway-, Atari- und Sega-Automaten bringt Importeur Nova schon Anfang '99 in deutsche Spielhallen. Während Ihr "Gauntlet Legends", "Hyperdrive" und "Vapor TRX" schon aus vorangegangenen MAN!ACs kennt, kommen die Sega-Neuheiten "Ocean Hunter" und "Spikeout" (rechts) frisch aus den Entwicklerlabors. Beide basieren auf der "Model 3 Step 2"-Hardware. Der Lichtpistolen-Dauershooter "Ocean Hunter" erinnert dabei vom Spielablauf frappierend an "Jurassic Park": Blubbert durch die sieben Meere und harpuniert alle umherhuschenden Flossentiere. Dramatisch wird's bei den sieben Endgegnern – beim Kampf mit diesen Maxi-Meeresungeheuern bekommen selbst die Kapitäne Nemo und Iglo feuchte Hände...

NAMENSÄNDERUNG: Neben "House of the Dead 2" arbeitet Sega an einem weiteren "Dead"-Spiel. Bisher war der Titel unter der Bezeichnung "Blood Bullet: The Sidestory of House of the Dead" in der Entwicklung; kurz vor der Fertigstellung verpaßte ihm Sega jetzt den Namen "Zombie Zone" – rechts erste Eindrücke.




BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING
DIGITAL AN: MANIACWINI@AOL.COM

Hyrule braucht mich!

Ich habe zwar noch kein Abo, doch die Aufmachung der MAN!AC und ihr redaktioneller Inhalt sind dermaßen überzeugend, daß ich Monat für Monat gerne meinen Geldbeutel zücke. Text, Extra-Berichte und Tips sind ausgezeichnet; ganz zu schweigen von den Bildschirmfotos, von denen sich diverse Playstation-Magazine eine Scheibe abschneiden könnten. Neben Videospielen ist Wrestling mein zweites Hobby. Diesem tollen Show-Sport ist´s zu verdanken, daß eine Playstation mit jetzt über 40 Spielen bei mir zuhause steht. Denn die Konsole habe ich mir nur wegen "WWF In your House" geholt. Das Spiel selbst ist ein Mega-Flop, gleichzeitig aber der Anfang einer innigen Freundschaft zwischen mir und der Playstation. (...) Eure Previews und Tests zu den WWF-, WCW- und NWO-Spielen sind hervorragend. Generell finde ich es aber schade, daß Wrestling in Deutschland so heruntergeputzt wird und bin Euch deshalb zu Dank verpflichtet, daß Ihr objektiv an das Thema herangeht. (...) Von "WWF Warzone" war ich dann restlos begeistert und freute mich dank Eures Previews schon auf "WCW vs. NWO". Doch was tun, wenn man kein N64 hat? Ich habe mir also auch diese Konsole nur wegen eines Wrestling-Spiels gekauft. Davor belächelte ich das N64 wegen seiner groß angepriesenen 64-Bit-Grafik, die sich letztendlich als Flop herausstellte. Doch "Revenge" überzeugte mich und wurde zu meiner neuen Wrestling-Referenz. (...) Davon abgesehen gibt es momentan meiner Ansicht nach rund zehn gute N64-Spiele, "1080" habe ich mir ebenso gekauft wie "Banjo Kazooie". Auch das RAM-Pak und "Turok 2" habe ich mir sofort geholt, doch die Freude verflog schnell: Nebel wohin man blickt! Auch die Steuerung ist eine Frechheit, dagegen ist der 3D-Konkurrent "Unreal" selbst mit der PC-Tastatur noch perfekt spielbar. (...) Der Hauptgrund meines Schreibens ist aber "Zelda: Ocarina of Time". Für ein Spiel, das in allen Magazinen zwischen 95% und 100% einheimste, war ein Preis von 110 Mark günstig. Mittlerweile bin ich hin und weg, völlig begeistert von der Atmosphäre dieses Moduls. "Zelda" ist in der Tat ein Meisterwerk! Als Playstation-Fan und ehemaliger Nintendo-Hasser muß ich wohl umdenken: In "Zelda" kann man so viel tun, erforschen, erleben und entdecken. Ständig passiert etwas, die 3D-Grafik ist sowieso über jeden Zweifel erhaben – für mich ist "Zelda" das beste Spiel aller Zeiten!

Tim Götzinger, Oberhausen

Das waren lediglich ein paar Ausschnitte aus einem Brief mit vier eng bedruckten Seiten: Daß Tim mittlerweile doch ganz gerne "Turok 2" spielt (15 Zeilen), sich niemals eine Raubkopie ins Haus holen würde (0,5 Seiten) und dank "Game One" zum DF1-Digital-TV-Kunden wurde (nochmals eine Drittelseite) fiel dem begrenzten Platz auf dieser Doppelseite zum Opfer. Also: Faßt Euch kurz!

Vergessene Flieger

Als großer Fan der Fliegerei habe ich ein paar brennende Fragen zur Software-Situation auf der Playstation: Warum gibt es keine echten Flugsimulatoren für die Playstation? Muß ich meine geliebte Konsole wirklich im Keller verstauen und mir einen Pentium anschaffen? "Ace Combat 2" und "Wing Over" sind ganz OK, aber für meinen Geschmack noch immer zu stark ballerlastig. Es fehlen Simulationselemente wie authentische Landung und Starts, Luftbetankung, Notsituationen am Flugzeug und zivile Flugaufgaben. Nun entgegnet Ihr mir sicher, daß ein Pad im Vergleich zur PC-Tastatur nur eingeschränkte Möglichkeiten bietet; ich glaube aber, durch entsprechende Tastenkombinationen wäre eine Flugsteuerung zu meistern. Außerdem scheint es sich bei dem angekündigten N64-Spiel "Harrier 2000" um einen Titel zu handeln, der mehr Aspekte auf Simulation als auf Action legt. Wißt Ihr, wann folgende Flugbewerber für die PAL-Playstation abheben: "Flying Corpse", "Wing Over 2", "Sidewinder 2", "Ace Combat 3", "ACM 1918". Ist daneben auch eine zivile Fliegerei geplant?

Roger A. Bruggmann, Schweiz

Mit Pak-In-Softs/Victors "Pilot" erschien Herbst 1998 in Japan die erste zivile und realistische Flugsimulation für die Playstation. Unseres Wissens enthält das Spiel alle von Dir erwarteten Features, ist durch das Importverbot aber in Deutschland kaum zu bekommen.
Auf Deiner Liste finden wir lediglich ein Spiel, das wahrscheinlich zügig nach Deutschland kommt: "ACM 1918" wird über Infogrames bei uns veröffentlicht. Definitiv gestorben ist die Playstation-Fassung der hervorragenden PC-Simulation "Flying Corpse".

Zukunfts-Fragen

Eure Zeitschrift finde ich klasse, habe aber noch ein paar Fragen zum Dreamcast:
- Ist es hundertprozentig sicher, daß Namco für das Dreamcast entwickelt und "Ridge Racer" und "Tekken" für die Sega-Konsole erscheinen?
- Warum läßt Capcom sein Gruselabenteuer in Echtzeit-3D laufen und nicht mit der feineren Rendergrafik des zweiten Teils?
- Wird Namco wie einst bei Sony exklusiv für die Dreamcast entwickeln oder auch Spiele für die Playstation 2 machen?
- Apropos: Wann vermutet Ihr, wird Sony endlich mit ersten News herausrücken? Und wann kommt die Playstation 2 in Japan?

Thomas Zettl, Triendorf

Capcom entwickelt auf jeden Fall für das Dreamcast, auf welcher Grafiktechnologie "Resident Evil: Veronica" letztendlich aufbaut, ist jedoch noch nicht sicher. Sollte Capcom auf (vorab) gerenderte Hintergründe erstmals verzichten, hat das einen einfachen Grund: Im Gegensatz zur Playstation ist das Dreamcast technisch in der Lage, alle Monster, Objekte und Räume in 3D-Echtzeit zu berechnen. Daß der enge Sony-Partner (und ewige Nintendo-Lizenznehmer) Namco exklusiv für das Dreamcast entwickelt, ist unwahrscheinlich, auch von "Ridge Racer"- und "Tekken"- Umsetzungen ist uns noch nichts bekannt. Namco-Spiele für die Playstation 2? Sorry, auch dazu gibt´s absolut noch keine verläßlichen Informationen. Wir erwarten, daß Sony in wenigen Monaten die ersten Facts zur neuen Konsole entschlüpfen, frühestmöglicher Starttermin in Japan wäre Dezember 1999.

Da Ihr ja wohl schon wißt, wie toll Eure Zeitschrift ist (beste Dreamcast-Berichterstattung aller Multiformat-Magazine), komme ich gleich zu meinen Fragen:
- Stimmt es, daß das Dreamcast auch in einem schwarzen Gehäuse erscheint?
- Wird auch der DC-Controller in verschiedenen Farben veröffentlicht?
- Wird "Evolution" ein Rollenspiel, das à la "Ultima Online" über Modem läuft?
- Wie ist´s zur erklären, daß "Cool Boarders" jetzt auf dem Dreamcast erscheint? Schließlich wurden die ersten drei Teile doch von Sony veröffentlicht?
- Wäre es nicht die einfachste Lösung für das Importproblem, wenn das Verbot nur auf Titel bezogen wird, deren PAL-Release geplant ist? Schließlich verringern Titel, die nie in Deutschland erscheinen, nicht den Umsatz von Sony. Die kleineren Händler hätten immer noch ihr Importgeschäft, der Spieler seine Strategie- und Rollenspiele.

Jan Vormann, Coesfeld

Deine letzte Frage zuerst: In der Theorie klingt Dein Vorschlag zur Lösung der Importdebatte gut (und wird unter Händlern und Publishern bereits diskutiert), in der Praxis haut die Idee aber nicht hin: "Deren PAL-Release geplant ist"? Damit setzt Du voraus, daß die Deutschlandzentralen von Konami, Sony und anderen Japan-Firmen bereits vorab wissen, was sie hierzulande wann und wie vermarkten. Das ist leider nicht der Fall: Angekündigte PAL-Umsetzungen werden verschoben oder ganz gestrichen, auf der anderen Seite tauchen PAL-Fassun-

Dominique Klefinghaus, Homberg

gen, mit denen nun wirklich keiner mehr gerechnet hat (z.B. "R-Types"), still und heimlich in unseren Geschäften auf. Solange die Firmen ihre Europapolitik nicht besser planen und koordinieren, muß jeder Titel als potentielle Deutschland-Veröffentlichung gelten – auch wenn sie letztendlich auf dem Release-Plan verstaubt.
Zum Dreamcast: Eine schwarze Gehäusevariante ist irgendwann in ferner Zukunft möglich, bis auf weiteres wird Sega aber am weißen Gerät festhalten, um den jungen Kundenstamm nicht zu verunsichern. Farbige Joypads sind kurzfristig schon wahrscheinlicher, eine definitive Ankündigung ist uns jedoch nicht bekannt.
"Evolution" ein Online-Rollenspiel à la "Ultima"? Nein! "Cool Boarders" auf dem Dreamcast? Kein Problem, denn die Serie ist keine Erfindung von Sony, sondern des unabhängigen Japan-Publishers UEP, der Sony lediglich als Europa-Distributor nutzte.

Verärgert

Einmal abgesehen von den ewigen Ladezeiten (da kann man sich ja gleich einen PC kaufen), ist es eine Sauerei, was Psygnosis mit "Formel 1 98" programmiert hat. Andere Playstation-Spiele (z.B. "Hercules", "Worms") bieten wiederum eine Grafik, die unter dem Niveau des Super Nintendo liegt. Ich habe genug von Sony! Mit dem Kauf eines Nintendo 64 bin ich zu den Wurzeln zurückgekehrt. Zumindest sind hier die Spiele Hardware-nah programmiert und stürzen nicht ab. "F-1 World GP" – das beste F1-Spiel auf einer Konsole.

Frank Waterbör, Lübeck

Import-Poesie

Hier steh ich nun, ich armer Tor,
so fassungslos wie nie zuvor;
mag noch kaum glauben Euren Worten
– vorbei soll's sein mit den Importen.

Verstehe nicht mehr diese Welt,
da Ihr mich an den Pranger stellt
und sagt, ich beginge Missetaten,
weil nicht auf's PAL-Spiel wollte warten.

Dacht' immer, es wäre mir belassen,
wie ich nun fülle Eure Kassen;
ob Deutschland oder USA
schien mir egal – Ihr kriegt's Geld ja.

Die Zahlenschieber führ'n die Feder,
würden gern bestimmen, was ein jeder
dort macht, in der großen Spielewelt –
daß ja nur keiner Importe bestellt!

Brav, sauber, bunt, so mag
er sein,
der neue Videospiel-Heiligenschein;
kein Blut, kein Töten, keine
Wunden
für nette, angepaßte Kunden.

Das Marketing ist heute wichtig,
das Spielkonzept zunehmend nichtig;
die Spielewelt standardisiert –
neue Ideen nicht ausprobiert.

Soll sein, die Masse mag es schlucken,
und manch' ein Händler, der macht
Mucken,
wird abserviert, so ist es halt –
die Videospielewelt wird kalt.

Des Übels Wurzel will keiner seh'n,
Symptome bekämpfen ist sehr bequem;
warum von eig'nen Schwächen zeugen,
wenn man's vermag, andere zu beugen.

Ihr Leute von der Sony-Truppe,
will nicht mehr löffeln Eure Suppe.
Zu fade wird mir das Gericht –
auf Würze verzichten mag ich nicht.

Meine Freunde, ich dank Euch für die
Jahre,
doch nun wird's Zeit, daß ich weiterfahre;
die neuen Züge warten schon –
ein neuer Traum vielleicht mein Lohn...

Carsten Hampe, Berlin

Im Gegensatz zu Software bleibt Poesie in MAN!AC unkommentiert. Lediglich auf die Tatsache, daß sich Endkunden mit dem Direktimport nicht strafbar machen, möchten wir hinweisen. Und auch Händler bekommen nur dann Probleme, wenn sie ihren Sitz in Deutschland haben: Sonys Import-Verbot bedeutet somit auch eine Stärkung amerikanischer und asiatischer Mailorder-Spezialisten auf Kosten der deutschen Fachhändler, die mit ihrer überseeischen Konkurrenz kaum mithalten können.

Square-Fan

Erfreulich, daß Ihr zum Thema Importstop eine klare Stellung bezieht. Auch für mich ist es unverständlich, was sich Sony davon verspricht, uns das Recht auf Importe zu verweigern. Besonders bei Spielen, die nie in Europa erscheinen, kann und will ich's einfach nicht verstehen. Als Square-Fan bin ich froh, daß ich mir "Parasite Eve", "Brave Fencer" und "Xenogears" in der US-Version gekauft habe – ein Unding, Importfreaks mit der CD-Brenner-Fraktion in einen Sack zu stecken. Dabei ist Sony an seinem Elend z.T. selbst schuld: Wer den Markt nicht versteht und an den Kundenwünschen vorbeiplant, braucht sich nicht wundern, wenn der Rubel nicht mehr rollt. Michael.Beckers@megabit.net

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi) gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Christian Blendl (cb), Tobias Hartlehnert (th), Thomas Szedlak (ts)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Andreas Ulrich (au) Ulrich Steppberger (us), Jörg Tittel (jt)

Redaktion (keine Tips&Tricks-Hotline!):
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
M@N!AC online: www.logon.de/maniac

Abo-Service (keine Nachbestellungen!):
Telefon (089) 85709145 / Telefax (089) 85709131
e-Mail: panadress@compuserve.com

Layout: Andrea Danzer, Daniel Wagner
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Metal Gear Solid" © Konami
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

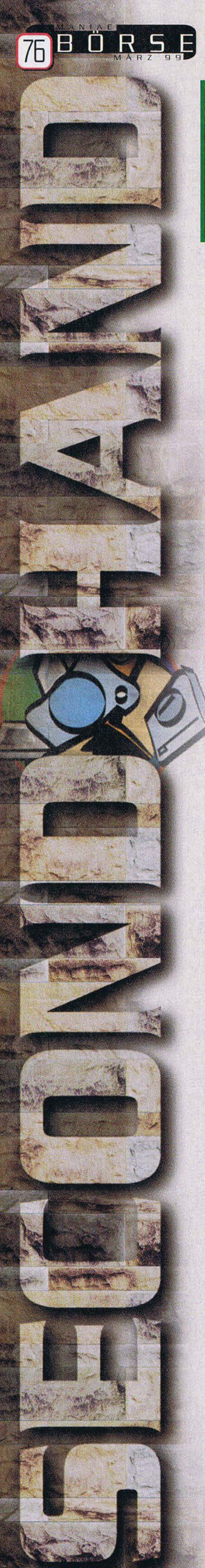
Erscheinungsweise: monatlich
Nachbestell-Service: Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering (Nachbestellungen nur per Vorkasse in Briefmarken)
Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Lithographie: Kreuzeder & Partner, Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf (bei Salzburg)

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf
MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Diverse Playstation-Testmuster von Softcom
Tel.: (0231) 44 40 788 & 44 40 790

Dreamcast-Testmuster vom Spielegroßhandel DYNATEX. Händleranfragen an: Fax (0231) 4500040

Inserenten





Während auf dem Gebrauchtmarkt zur Zeit eher wenig Angebote für moderne Konsolen eintrudeln, erwartet Euch (fast) eine Klassikerschwemme: So viele Neo Geos wie diesmal gab es schon lange nicht mehr. Wenn Ihr Euch verschreibt, versucht bitte nicht auf Teufel komm raus, mit Tippex oder dicken Strichen zu korrigieren, bis gar nichts mehr lesbar ist. Legt sattdessen den Text nochmal auf einem Extrazettel bei. Euer Ulrich

SUCHE

NINTENDO

Suche **Dragonball Z – Hyper Dimension** (SNES). Tel. 07303/910031

Suche Final Fantasy2 und Secret of Mana2. Zahle je 150 DM. Bianca Schneider, Kohlstattstr. 6, 86199 Augsburg

Suche für **SNES**: Secret of Mana3 (Seiken Densetsu3, jap). Wenn's geht mit Verpackung und Anleitung! Biete Final Fantasy3 (us) + weiteres Spiel oder Soundtrack. Tel. 08807/7756

Suche für **SNES**: Bahamut Lagoon, Final Fantasy2+3, Tales of Fantasy, Lenus2, Dragon Quest6, Chrono Trigger, Seiken Densentsu3, Romancing Saga, für Saturn: Magic Knight Rayearth, für MD: Shining Force1+2. Tel. 033197/2817

SEGA

Suche **Sega-Magazine** Jahrgang 94-96, Mega Drive-Lösungshefte/Bücher, sowie Bedienungserklärung vom SG Propad2. Jens Schaaf, Schubertstr. 13, 56220 Bassenheim

Suche **Virtua Stick** und Christmas Nights für Saturn. Angebote bitte an: Tel. 0202/4250780 (Torsten)

Suche fast alle Spiele für **Game Gear**! Egal ob us, dt oder jap. Suche auch noch günstigen Game Gear + TV-Tuner. Außerdem Saturn-Spiele aller Art, gerne japanische und RGB-Kabel Mega Drive2. Tel. 06109/333209 od. 0177/4790211

PLAYSTATION

Suche **Thunderforce5** (us), Namco Museum Vol.1 (Galaga usw.), möglichst guter Zustand und faire Preise, dringend! Tel. 0241/953789 (nachmittags)

Tausche aktuelle **Playstation- und Nintendo64 PAL-Spiele**. Verkaufe auch ab 30 DM oder tausche 2:1 gegen neues Spiel. Tausche Nintendo64 mit Spielen gegen Dreamcast. Tel. 07354/1487 (Stefan, ab 17 Uhr)

Suche **Playstation-Spiele** preiswert, bitte alles anbieten. Sascha Nilson, Gedelitzer Weg 7, 29471 Gartow

Suche dringend (!) **Metal Gear Solid-Demo**! Gute Bezahlung. Verkaufe auch Spiele-Magazine. Liste anfordern! Peter B. Zink, Mannheimer Str. 91, 68519 Viernheim

Gut erhaltene Spiele: Battle Arena Toshinden2, Poed, Porsche Challenge, Firo and Klawd, Fantastic Four. Tausche gegen: MDK, Alien Trilogy, Tomb Raider, Crash Bandicoot, Wipeout2097. Tel. 089/3568268

Suche für **Playstation** Thunderforce5 (jap), biete Einhänder, Metal Slug, je 70 DM. Tel. 030/3334881 od. 0171/5645351

Suche: Breath of Fire3, Heart of Darkness, Saga Frontier (us), Tobal2, Bushido Blade2, Klonoa, X-Men vs. SF (us). Tausche: Brave Fencer Musashinden (jap), Wild9, Worms, Wipeout. Tel. 02166/949970 (Ben, ab 19 Uhr)

SONSTIGES

Suche japanisches **Neo Geo** Modulsystem (60 hz). Verkaufe King of Fighters R1 + Neo Geo Pocket (carbon black), Virtua Fighter 3tb (Dreamcast), Tekken3 (jap), X-Files + Dune2000 (PC), Sega VMS. Tel. 0251/212846

Wer tauscht mit mir sein **Nintendo64** gegen mein SNES mit 6 Spielen oder gegen mein Mega Drive2 mit 8 Spielen? Beide Geräte mit 2 Controllern und in Topzustand. Tel. 040/2191669

Suche **Nintendo64-Spiele** bis 30 DM, Nintendo64-Konsole bis 120 DM, Game Boy bis 15 DM, Game Boy-Spiele bis 5 DM, einfach anrufen. Tel. 069/866697

Suche **Sega Dreamcast** mit Spielen und Memory Card. Tel. 09231/1615 od. 0172/5712264 (Jürgen)

Alles von Final Fantasy7: US-Guides, Figuren, Poster, Puzzles, Uhren, Artbooks usw. Tauschpartner für Final Fantasy7-Trading Cards, Final Fantasy7 (jap), zahle gut. Tel. 02861/603168 (Steve)

MD: Eternal Champions, Dragonball Z, Yuyu Hakusho. Tausche 3DO mit 5 Spielen gegen Neo Geo (CD) mit 1 Spiel oder Mega-CD mit 5 Spielen. Tel. 0381/8005785

Suche **Neo Geo-Module**, 1 Joyboard. SNES, Mega Drive, Game Gear, Game Boy, Master System, gerne auch ganze Sammlungen. Verkaufe Playstation Multinorm jp (Wolfsoft), PSX-Lenkrad VHB. Tel. 0711/5282949 (Timo, ab 18 Uhr)

Konsolen aller Art, Nintendo64, Playstation, SNES, Mega Drive, game Boy, plus Spiele, Zubehör. Exoten wie 3DO etc. auch anbieten, Preis direkt am Telefon aushandeln. Christian Kirchmayr, Königshortserweg 3, 29439 Lüchow, Tel. 05841/973716

Die erfolgreichste Fußball-Serie auf dem Neo Geo ist "Super Sidekicks". War der schlappe erste Teil noch wenig berauschend, ging der actionlastige Nachfolger (Bild) richtig ab und wurde in MANIAC 6/94 mit satten 85% belohnt. In traditionell isometrischer Ansicht wetzen die Kicker über das Spielfeld, auf dem es zeitweise heftiger zugeht als beim American Football: Um den Gegner zu stoppen, greift die Abwehr gerne mal zu grobem Foulspiel.

VERKAUFE

NINTENDO

Verkaufe: **SNES + Super Game Boy** + 2 Controller + 7 Spiele: Super Mario, F-Zero, Tiny Toons, Batman, Starwing, F1 Pole Position, Fifa94, alles für 350 DM. Tel. 02251/65883 (Dirk, ab 15 Uhr)

Achtung, verkaufe **US-Nintendo64-Spiele** von 60-90 DM: Prügelspiel, Diddy Kong Racing, Ego-Shooter, Quarterback Club, Wave Race, WCW vs. NWO, Extreme-G und ISS64 (PAL). Suche Godzilla (Dreamcast). Tel. 02772/957480 (Steven)

Nintendo64 + Rumble Pak + 1 Joypad + 6 Spiele: Mario64, Wave Race, Lylat Wars, Yoshi's Story, Shadow of the Empire, Banjo-Kazooie, alles nur komplett für nur 500 DM. Tel. 07072/50121 (ab 20 Uhr)

NES: Jacky Chan 85 DM, Castlevania2 55 DM, Zelda2 45 DM, Xevious 55 DM etc. **SNES**: Actraiser2 (us) 55 DM, Wing Commander (us) 45 DM, Starfox (us) 45 DM, Battletanks (us) 55 DM etc. Alles inkl. Porto. Tel./Fax. 030/6258637

Nintendo64 160 DM, Spiele ab 35 DM. Original Playstation-Spiele ab 20 DM, Theme Park 70 DM. Kaufe Konsolen + Spiele. SNES-Konsole 55 DM. Alles zzgl. Porto + NN. Liste anfordern. Tel./Fax. 02841/44125 (Markus)

Nintendo64-Spiele + Konsole (z.B. Forsaken, F1 World Grand Prix, Wave Race, Nagano88, Fifa98, ISS, Turok, Star Wars, Gretzky's 3D Hockey), 2 Controller und Memory Card, nur im Paket alles für 550 DM. Tel. 02242/873384

SNES: Yoshi's Island, Starwing, Lemmings, Actraiser, Parodius, Sim City, Street Fighter2, SF2 Turbo, Flashback, Alien3, Magical Quest, nur alle zusammen für 350 DM. Tel. 07362/4217 (Markus)

Verkaufe **Nintendo64 (jap/us)** + 2 Joypads + Rumble Pak + Memory Card + Spiele (Ego-Shooter, Fighters Destiny, Lylat Wars, Turok, Mario Kart + 5 weitere Spiele). Preis 500 DM. Tel. 07223/24864

SNES + 24 Spiele (z.B. Super Mario World1+2, Donkey kong Country1+2, Zelda) + 2 Controller + 1 Topfighter-Joyboard + Super Game Boy + Action Replay Mk2. VB 600 DM. Tel. 0214/22086 (David)

Super-NES **„More Fun Set"** + Zusatzcontroller für 100 DM. Spiele: NBA Jam TE, ISS1+2, Star Trek, Star Wars2, Race Driving, Super Tennis, Pinball Dreams, Pinball Fantasies für je 30 DM. Tel. 02241/337554

SEGA

20 Saturn-Spiele, auch Importe, z.B. Shining Force3, Shining the Holy Ark, Legend of Oasis, Panzer Dragoon1+2, Blast Wind, Darius Gaiden, Langrisser3 usw. für 500 DM, nur komplett. Tel. 0551/371557 (Daniel)

Sega Saturn mit 14 Spielen + 2 Joypads + 1 Analog-Controller + Action Replay mit Speicherkarte, jap/us-tauglich, Demo-CDs, alle Anschlußkabel, originalverpackt, 100% OK, nur komplett für 650 DM. Tel. 09971/32769

Verkaufe günstig **Sega Saturn** + 2 Joypads + Analogpad + 7 Top-Spiele +5 Demo-CDs. Tel. 02301/13214 (Tim, ab 18 Uhr)

Dreamcast mit Spielen und Zubehör, Preis VB (eventuell auch einzeln). Tel. 06181/662704 (ab 19 Uhr)

Tausche für **Neo Geo-CD**: Super Sidekicks2, Mutation Nation, Robo Army, für Sega Saturn: Panzer D., Virtua F. Remix, Sega Rally, C&C gegen Mysteria (SAT) und Dragon Force (SAT), alles PAL. Kai Puchbauer, Anemonenweg 113, 63225 Langen

Mega Drive + 8 Spiele + 2 Pads VS oder tausche gegen Playstation. Tel. 02832/404944 od. 02832/70103

Saturn-PAL-Version mit 1 Pad + 36 Spiele (Atlantis, Z, Resident Evil und andere) + 6 Demo-CDs, nur komplett für 500 DM. Tel. 05361/53478

Sega Saturn + 3 Controller + 10 Topspiele, u.a. Resident Evil (jap), Saturn Bomberman, Manx TT, inkl. Umbau komplett 300 DM, Spiele ab 15 DM. Tel. 05129/7606 (Christian)

Verkaufe: **Dreamcast + Spiele**. Tel. 0911/555993 (ab 18 Uhr, evtl. AB)

Verkaufe **Saturn mit 5 Spielen** (Tomb Raider, Nights, Myst, Story of Thor2, Lost Vikings2), inklusive 2. Controller (3D-Pad) mit Tips und Tricks in Top-Zustand für 190 DM. Tel. 07364/6594

PLAYSTATION

Playstation + 5 Spiele, ca. 1 Jahr alt, für 500 DM (Fifa98, Forsaken, Pinball, Abe's Oddysee, Deathtrap Dungeon) sowie Sega Mega Drive2 + 5 Sportspiele für 180 DM. Tel. 036338/50092 (Marko, ab 18 Uhr)

Tausche für **Playstation**: Alundra gegen Apocalypse, für Nintendo64: Forsaken gegen WWF Warzone. Verkaufe für Playstation: Lost World, Overblood, Tekken1, Formale1 für 80 DM (nur komplett). Tel. 02774/51485 (ab 16 Uhr)

Modchips für 20 DM/Stück inklusive Lötzinn und Kabel zu verkaufen. Tel. 0171/3161584, eMail: steinh@w-4.de

Für **Playstation**: Suikoden, Alundra (us) 70 DM, Brave Fencer Musashi + Final Fantasy8-Demo (us) 100 DM. Tel. 05723/3380

Ninja, Deathtrap Dungeon, Viper, World League Soccer98, VS, Gran Turismo, Abe's Exoddus, Tekken2, Alien Trilogy, Bloody Roar, Wild9, K1, X2, einfach anrufen. Tel. 0731/939742 (ab 14 Uhr)

Playstation Dual Shock + Extra-Controller + Memorxy Card + Tekken3 230 DM, Final Fantasy7 55 DM, V-Rally 30 DM, Micro Machines 25 DM, auch Nintendo64-Spiele: Extreme-G 45 DM, Banjo-Kazooie 60 DM, Bomberman 45 DM. Tel. 04761/70486 (ab 15:30 Uhr)

Tekken3, Gex 3D, Forsaken, Gran Turismo, Final Fantasy7 (inkl. Lösung), Horrorspiel, International Track & Field, Tomb Raider3 (inkl. Lösung). Kaufe alles (PAL). Tel. 0173/2029637 (Hanno)

Verkaufe: Formel1 98 69 DM, Formel1 20 DM, NHL97 25 DM, Adidas Power Soccer 20 DM, Fifa96 17 DM, Player Manager 17 DM, alle zusammen 158 DM. Tel. 05451/49634 od. 0171/6912706

Metal Gear Solid (us) für nur 115 DM, Tenchu (jap) für 75 DM. Tel. 09431/996428 (Tom, ab 16 Uhr)

Kaufe/tausche **Playstation-Spiele (PAL)**. Suche noch günstig Playstation- und Saturn-Konsole, wenn möglich ohne Spiele. Tel. 036074/31456 od. 31045 (Stefan)

Playstation: Warhawk, Time Commando, Thunderhawk2 je 25 DM. Original-Joypad 15 DM, Sony Analog Controller 25 DM. Colecovision-Konsole 50 DM, Donkey Kong, Zaxxon, Cosmic Avenger, Venture je 8 DM. Tel. 038823/21395

Topspiele zu Toppreisen: Tekken3 70 DM, Scorpion Gun + Spiel 90 DM, für Nintendo64: Turok (UK) 60 DM, Extreme-G 60 DM, alle Preise inklusive NN-Gebühr und Porto, Verhandeln möglich. Tel. 08421/6360 (Tobias)

Tausche das Spiel **Blaze & Blade** (deutsche Version) gegen Wild Arms (deutsche Version). Tel. 08331/72437 (ab 14 Uhr)

Verkaufe Vergessene Welt für 60 DM oder tausche Vergessene Welt gegen Command & Conquer2: Alarmstufe Rot: Gegenschlag. Stephan Kleemann, Hasl 2, 84189 Wurmsham

Verkaufe **Playstation-Spiele**: Final Fantasy7 59 DM, Broken Sword 45 DM, GTA 40 DM, Horrorspiel 59 DM, One 45 DM und viel mehr ab 30 DM. Tel. 06151/715681 (Andreas)

Verkaufe **Playstation** + 2 Pads + Memory Card + CD-Rack + 22 Spiele, z.B. Final Fantasy7, V-Rally, Tomb Raider2, Tekken1+2, Resident Evil, Fifa98, Destruction Derby2 für 800 sFr. Tel. 079/4133194 (Schweiz)

PSX-Games: F1 '98, Tomb Raider1+3, Sim City2000, Actua Soccer1 usw. Verkaufe Soundtracks von verschiedenen PSX-Spielen. M. Schmidt, Eibenweg 7, 02827 Görlitz. Tel. 0172/5651242 (Mailbox)

Final Fantasy7, Fifa98, Nascar98 je 50 DM, TOCA2, Tomb Raider3, Formale1 98, Crash Bandicoot3 für je 70 DM, VR Baseball99 für 60 DM. Tel. 0203/4793450 od. 0172/8759672 (Maik)

Playstation-Spiele: Formel1 98, Tenchu, C&C2, GTA, NfS3, Tekken3, Fifa99, NBA Live99, NHL99, Cool Boarders3, Rogue Trip, Rampage World Tour je 30 DM. Nintendo64-Spiele: WWF Warzone, ISS98 je 60 DM, Game Buster 70 DM. Tel. 02331/334160 (Dennis)

Verkaufe: Bust-a-Move2 (us), In the Hunt (us), Williams Arcade Classics (us), Preis VB. Keine Raubkopie-Angebote machen! Tel. 08233/92303 (Ulrich)

EXOTEN

Verkaufe **PC-Engine LT**, NEC PC FX mit Spielen (auch einzeln). Verkaufe Dreamcast, ST, Neo Geo, PC-E, Geräte + Spiele. Kaufe Sammlungen aller Art (bes. NG, PC-E). Suche div. LDs und Videoprojektor. Tel. 0221/699101 (Markus, ab 15:30 Uhr)

Neo Geo-Auflösung: Konsole (Modul) RGB, 50/60 Hz, jap/us, 2 Boards, 1 Memory Card, inkl. Verpackung: 350 DM. Spiele: 20 Module, z.B. Robo Army, Top Hunter, World Heroes 2 Jet, KOF96 usw. Tel. 0921/7857675 (ab 17 Uhr od. Wochenende)

Verkaufe **Neo Geo-CD (jap)** RGB + 17 Spiele für 650 DM. Verkaufe Nintendo64 (jap) RGB mit Umbau für Pal-Spiele + 3 Spiele + Universal Adapter für PAL und jap. Spiele für 350 DM. Tel. 02043/71230

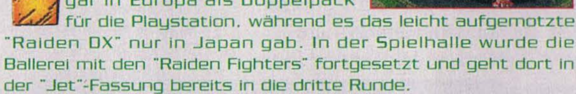
Verkaufe: **PC-Engine (weiß)** + 24 Spiele + Joyboard 1100 DM VB. Multi Mega + 7 Spiele 750 DM, Spiele für PC-E, PS, SAT, MD, SNES, MS, z.B. Nectaris, Tiger Heli (PC-E), Darius Gaiden, The Horde (SAT) usw., Tausch/Handel möglich. Tel. 05071/522



Platinen: **Raiden**, Gradius3, Bells & Whistles, Viper Phase1, Carrier Airwing. Für SNES: Front Mission1+2, Earthbound, Contra3 (us), Cotton 100% + CD, MD: Advanced Military Commander, Shadowrun. Tel. 04506/694 (Lars)

Neo Geo mit Pad, Scart-Kabel, Magican Lord, Nam 1975, Samurai Shodown für 450 DM abzugeben, alles 100% OK. Tel. 06031/680707 (ab 20 Uhr)





Die Automatenschmiede Seibu Kaihatsu ist auf Vertikal-Shooter spezialisiert – mit dem Flagschiff "Raiden". Die beiden ersten Teile der Erfolgsserie (im Bild: "Raiden 2") erschienen sogar in Europa als Doppelpack für die Playstation, während es das leicht aufgemotzte "Raiden DX" nur in Japan gab. In der Spielhalle wurde die Ballerei mit den "Raiden Fighters" fortgesetzt und geht dort in der "Jet"-Fassung bereits in die dritte Runde.

Game Boy Wars (jap) 180 DM, Shining Force1+2 für Game Gear (jap) je 120 DM, für Coleco: Mr. Do's Castle, Tapper, Miner 2049er u.a., über 50 Module vorhanden, Spiele für alle Systeme vorhanden. Tel. 06834/77215

Nintendo64 + 2 Pads + 5 Spiele + 4 MB Memory Card für 400 DM. MAK ohne Spiele 250 DM. Tel. 0172/5633253

Phantasy Star1 (MD), Dracula X (PCE), Super Famicom Wars (SNES), viele andere! Game Boy Light Skeletton weiß und rot, Super Famicom jr., PC-Engine R / RX, Super Grafx, besorge alles. Tel. 0211/2550313

Verkaufe **Virtual Boy + 5 Spiele** zum Schnäppchenpreis von 222,22 DM. Tel. 0911/555993 (ab 18 Uhr, evtl. AB, rufe zurück)

Verkaufe aus Sammlung Software für NEC-FX, PC-Engine, Virtual Boy, Neo Geo Modul + MVS, Super Famicom, Dreamcast, Wonderswan sowie fast alle Saturn + Mega Drive-Shooter, bearbeite Suchlisten, auch Tausch. Tel. 04506/694 (Lars)

PC-Engine: Gunhed, Final Soldier, Darius CD, Cotton CD, Macross2030, Macross2 (Strategie), Nectaris, Side Arms CD, Gradius CD + weitere Spiele zu verkaufen, bearbeite auch Suchlisten. Tel. 040/860113 (Christian)

Verkaufe **Platinen**: Varth 290 DM, Knights of Round 200 DM, Vulcan Venture 300 DM, Violent Storm 300 DM, SF2 160 DM, Hatris 80 DM, Tetris 80 DM, Columns 70 DM, Ghosts & Goblins 100 DM, Aero Fighter 130 DM, Carrier Air. 80 DM, SAR 90 DM, Flying Shark 90 DM. Tel. 0049/7242/47337

Verkaufe über **100 PC Engine Hu-Cards**, z.B. Bonze Adventure 80 DM, Don Doko 80 DM, Terra Cresta2 80 DM, Coryoon 80 DM, Hurrican 70 DM, Robo Kid 50 DM, Hero Tonma 70 DM, Be Ball 60 DM. Neo Geo: NAM 70 DM, FF Special 70 DM, AoF 70 DM, Riding Hero 80 DM. Tel. 0049/7242/47337

Verkaufe Spiele + Zubehör für: Mega Drive/MCD/32X, Master System, Saturn, PSX, SNES, NES, 3DO, Jaguar, PC-Engine, viele US- und Japan-Spiele. Tel. 030/6258637

Neo Geo Modulmaschine mit einem Joyboard, Samurai Shodown1+2, King of Fighters94+98, Windjammers, World Heroes2, Fatal Fury Special, 3 Count Bout für 1300 DM. Tel. 09372/10946 (Jochen)

SONSTIGES

Multi-Mega + 14 Spiele (auch einzeln), SNES: Dragon Quest6, Gradius3, UN Suqadron, R-Type3 sowie Parasite Eve-Soundtrack und weitere Spiele für alle Systeme. Preise VB. Tel. 02244/4415 (René)

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle Systeme, auch für Oldies. Kaufe und tausche auch Sammlungen. Verkaufe z.B. Vectrex + 10 Spiele, Coleco usw. Tel. 089/1403732 od. 0177/3733556

Verkaufe: 40 Mega Drive + 50 SNES-Spiele: RPG, Rares, Prügel us/jap/PAL, z.B. Splatterhouse3 (jap), Final Fantasy3 + Book (us) etc. Außerdem: 100 normale MD + SNES-Spiele ab 15 DM. Anruf = Gratisliste. Tel. 0241/406465 (Jochen)

Verkaufe Spiele und Zubehör für: MD/MCD/32X, Master System, Saturn, SNES, NES, 3DO, Jaguar, Playstation, PC-Engine, viele jap & us-Sachen, z.B. Jaguar (us) 125 DM, SNES (jap) 165 DM, Tactics Ogre (PSX jap.) 85 DM. Tel./Fax. 030/6258637

Neo Geo-Module (Home), KOF94+95, Sam. Shodown1-4, Final Blade, FF-FFRBS2, AoF1-3, Viewpoint, Pulstar usw. PC-Engine Software, Saturn-Importe, z.B. Layer Section, Sengoku Ace Episode. Tel. 06172/457953 eMail: heiko16@gmx.de

Verkaufe/kaufe/tausche Saturn, Mega Drive, Nintendo64, Playstation + Handheld-Spiele, Konsolen + Sammlungen fair + billig. Habe für GG Action Replay + Master System Converter. Tel. 08251/3217 (Markus, ab 17 Uhr + Wochenende)

Gran Turismo: Verkaufe Spielstand mit allen Lizenzen, alle Sondermodelle wie Viper, Castrol GT und über 1,5 Mio. Credits und HiFi-Mode. Schickt Memory Cards + 10 DM. Verkaufe auch NHL99 25 DM sowie GT. Tel. 02151/520220

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen •** Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!

5,50 DM in Briefmarken beilegen.

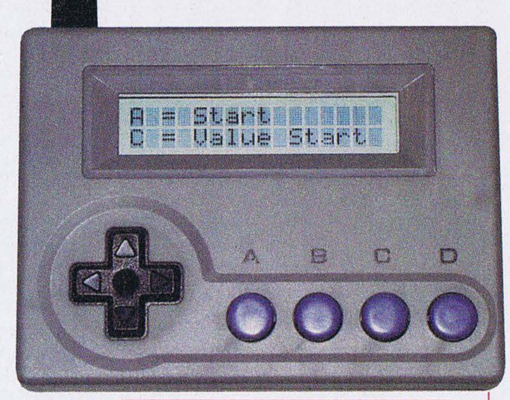
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname | **Straße, Nr.** | **PLZ, Ort**

Ort | **Datum** | **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett

HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME. DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG • MAN!AC-KNOW-HOW • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING



Das Pro Link-Pad ersetzt den PC: Mit dem Steuerkreuz und vier Tasten klickt Ihr durch die Codesuche.

Xploder für Profis

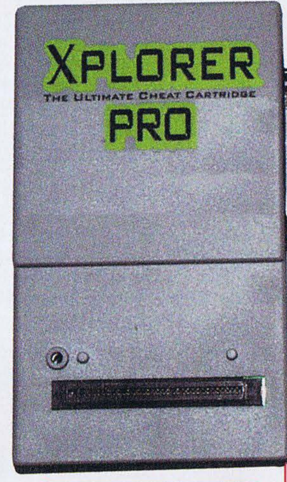
Während Dataflash noch an dem PC-unabhängigen "Game Buster Pro" arbeitet, wirbt Zubehörexperte Blaze bereits seit MAN!AC 1/99 mit dem Schummelmodul "Xploder Pro": Nun haben wir für Euch das erste Vorabmuster durch die Mangel gedreht. Den "Xploder Pro" ersteht Ihr für 150 Mark, im Lieferumfang befinden sich das Schummelmodul sowie das Pro-Link-Pad. Was für japanische Saturn-Spieler mit "Action Replay" bereits geübte Praxis ist, hält nun auch auf der Playstation Einzug: Das Pro-Link-Pad ist via Parallelkabel mit den "Xploder" verbunden und ersetzt den zur Codesuche nötigen PC. Damit ist Eure Schummelkür unabhängig von Papas Schreibtisch, und Ihr könnt auch in Spielesessions bei Euren Kumpels mit neuen Cheats auftrumpfen. Wie Ihr die Codesuche im einzelnen durchführt, entnehmt Ihr der Knowhow-Rubrik in MAN!AC 11/98.

Her mit den geheimen Optiken: Mit dem "CD Picture Viewer" durchsucht Ihr Eure Spiele-CDs nach Bildern.

Mit dem Pad und vier Knöpfen klickt Ihr durch die Menüs auf dem zweizeiligen LC-Display (je 16 Zeichen) und aktiviert so die Codesuche sowie die verschiedenen Suchparameter. Wie auf dem PC dürft Ihr zwischen einem höheren, kleineren, gleichen und dem anfänglichen Speicherwert, z.B. Energie, Leben und Continues, wählen. Dabei scrollt Ihr entweder durch die Menüs (Pad und A-Knopf) oder nutzt die drei übrigen Buttons als Hotkeys (direkte Anwahl von Menüpunkt 2 bis 4). Hierfür müßt Ihr Euch die Menüstruktur jedoch genau einprägen. Wer mit der Codesuche via PC bereits Erfahrung gesammelt hat, wird von der hohen Geschwindigkeit des Pro-Link-Pads überrascht sein: Schon der erste Durchgang dauert nur ein bis zwei Sekunden. Statt die Zahl möglicher Cheatcodes zu sehen, informiert Euch eine Schätzung, wieviele Suchdurchgänge noch zu erwarten sind.

(Cheat-) Monster in my Pocket: Die Pro-Link-Menüs bieten alle wichtigen Features des Suchprogramms für den PC.

Die Benutzeroberfläche des "Xploder Pro" stellt die gleichen Features bereit wie das brandneue "Xploder 2.0"-Update für das Vorgängermodul: Die CD-Player-Option bietet zwar keine Programmierfunktion, dafür dürft Ihr für Aufnahmen bzw. optimale Beschallung die Lautstärke der Stereo-Kanäle getrennt regulieren. Mit dem Memory-Card-Manager kopiert und löscht Ihr Eure Spielstände: Wer dabei aus Versehen seine freigespielten "Tekken"-Abspänne vernichtet, darf sie per Tastendruck wieder zum Leben erwecken. Den altbekannten V-RAM-Betrachter des Ur-"Xploder" dürft Ihr natürlich auch anwählen. Für Mogler besonders interessant ist der "CD Picture Viewer", mit dem Ihr Eure Spiele-CDs nach Grafiken wie Kämpferportraits, Zwischen- und Titelbildern durchsucht und sie auf den Bildschirm zaubert. Mit der Zoomfunktion pumpt Ihr z.B. die Gesichter der "WCW Thunder"-Wrestler auf Bildschirmgröße, via Joypad verschiebt Ihr den Bildausschnitt. Der "Xploder Pro" ist ein hervorragendes Cheatmodul, das durch unkomplizierte Bedienung, ausgereifte Mogel-Software und Mobilität jeden Konkurrenten aussticht: Ausgebildete und angehende Schummler schlagen bedenkenlos zu. *oe*



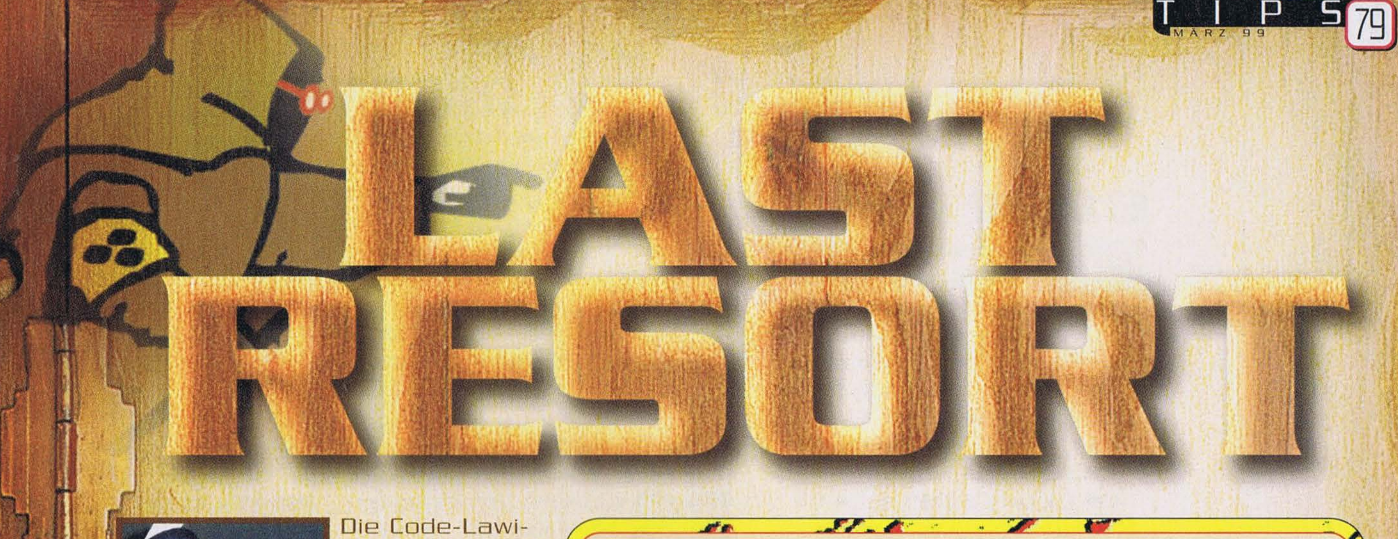
Gewohnte Technik: Via Parallelkabel ist der "Xploder Pro" mit dem Pro-Link-Pad verbunden.

DATEL SCHLÄGT ZURÜCK

Das Equalizer-Mogelmodul

Neben Blaze veröffentlicht auch Dataflash-Abkömmling Datel ein neues Cheatmodul: "Der Equalizer" ähnelt seinem Verwandten "Game Buster" und wandert als englischer Import für 70 Mark in die Regale (Theo Kranz, Tel. 0931/3545222). Im Gegensatz zur Verpackung sind alle Menüs in deutsch: Das Mogelmodul besitzt die gleiche Benutzeroberfläche wie der Game Buster und ist mit dem Comms-Link-Paket kompatibel. Dem Erstellen eigener Codes steht also nichts im Wege. Im Speicher ist Platz für rund 2.000 Game-Buster-Codes, bereits eingebaut sind 1.453 Cheats für 192 Spiele. Besonders interessant ist der neue Menüpunkt Navigator, mit dem Ihr Spiele-CDs nach Grafiken (Titel- und Zwischenbilder) sowie FMV-Sequenzen durchsucht und diese beliebig oft betrachtet. Schummelkönige genießen so den Abspann schon vor dem ersten Anspielen! Im Gegensatz zum "Xploder Pro" verwechselt der Bildbetrachter des "Equalizer" jedoch oft die Farbpaletten und schaufelt trotz Farbumschaltung nur Grafikmüll auf den Bildschirm. Hinzu kommen ein CD-Player sowie die "Cheat Factory": Legt die beiliegende CD ein und zaubert einen der zahlreichen Super-Spielstände von "Gran Turismo" bis "Tekken 3" auf Eure Memory Card.







Die Code-Lawine rollt: Statt versteckten Abkürzungen und ausgefallenen Special-Moves erwarten Euch diesen Monat Cheat-Kombinationen, Paßwortlisten und Geheimcodes bis zum Abwinken. Im Bild seht Ihr mich beim Ausprobieren des "Toca 2"-Drogenmodus: Kommt angesichts endloser Tastenkombinationen bloß nicht auf einen ähnlichen Horrortrip! "Wild Arms"-Fans bescheren wird endlich den dritten Teil unseres Playersguide... Fröhliches Cheaten! *Euer Olli*

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

N64

Cheat Codes: Neue Cheats für Saurierjäger. Mit unseren Codes schaltet Ihr alle möglichen Cheats frei oder blendet das Gesicht des "Turok Contest"-Gewinners Juan ein. Gebt die Codes im "Enter Cheat"-Menü ein und drückt nach dem Spielbeginn die Start-Taste, um in die Auswahl zu gelangen.

Alle Cheats
BEWAREOBLIVIONISATHAND
Früchtehose
FROOTSTRIPE
Credits
ONLYTHEBEST

ASTEROIDS

PS

Geheimjäger: Mit den serienmäßigen drei Raumschiffen habt Ihr keine Chance? Dann müßt Ihr mit dem geheimen Jäger zum Kampf gegen die Aliens antreten! Klickt Euch in den Titelbildschirm, haltet die **Select**-Taste gedrückt und betätigt anschließend die folgenden Knöpfe

▲●●▲■●■

SPYRO THE DRAGON

PS

99 Leben: Ihr stürzt die ganze Zeit in Abgründe und benötigt mehr Leben? Für 99 Leben drückt Ihr Spiel

■■■■■■●↑●←●→●.

Cheat-Tod: Wer auf einen unbegrenzten Lebensvorrat verzichtet, in Notfällen aber ein Leben sparen möchte, nützt unseren Todescheat. Fallt Ihr von einer Klippe oder einem Absatz in den sicheren Tod, drückt Ihr schnell die **Start**-Taste und beendet den Level. Ihr findet Euch vor dem Portal wieder, beginnt die Welt von vorn und habt Euch ein Leben gespart!

X GAMES PRO BOARDER

PS

Alle Bahnen: Wer alle normalen Bahnen freischalten möchte, jedoch zu faul zum boarden ist, nutzt einfach unser Paßwort:

✖●✖▲▲■

Ollie B: Ihr wollt als überlegener Ollie B zum Turnier antreten? Gebt folgendes Paßwort ein:

▲✖■✖▲●

Megacode: Wer alle geheimen Bahnen freischalten und die versteckten Boarder aktivieren will, gibt die folgende Kombination ein:

■▲✖■●●

NBA LIVE 99

PS

Fake-Pass: Wer im Spiel einen Pass antäuschen möchte, drückt die Tasten

L2 + ✖

Abwehr austricksen: Wenn Ihr in Ballbesitz seid, lassen sich die Gegner leicht ausspielen. Kommt ein Abwehrspieler auf Euch zu, haltet Ihr beim Dribbeln die **R2**-Taste gedrückt. Lenkt nach oben oder unten. Laßt nun **R2** los, haltet die ■-Taste fest und lenkt in die entgegengesetzte Richtung!

MITMACHEN & GEWINNEN!



Habt Ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblings-Konsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir je drei Top-Titel für Nintendo 64, Playstation und Saturn unter die Leute. Diesmal locken "Test Drive 4x4", "Tempest 2000" und "XG 2"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

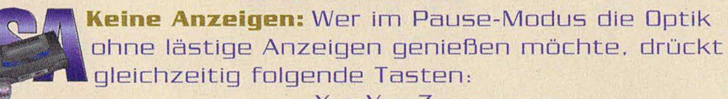
Cybermedia Verlag
Kennwort: T!PSTEUFEL
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering



SONIC R

SA **Keine Anzeigen:** Wer im Pause-Modus die Optik ohne lästige Anzeigen genießen möchte, drückt gleichzeitig folgende Tasten:
X + Y + Z

Superstart: Ihr wollt die Rennen mit einem Turbostart beginnen? Haltet vor dem Start ↓ gedrückt und hämmert wie besessen auf den B-Knopf. Beim Start lasst Ihr das Steuerkreuz wieder los.



GLOVER

N64 **Cheats:** Ihr benötigt unbegrenzten Lebensvorrat oder sucht nach der Fish-Eye-Perspektive? Gebt einfach unsere Cheats im Pause-Modus ein.

Ball rufen
C↑ C← C← C↑ C→ C← C↓ C↑
Kameraschwenk links
C→ C↓ C→ C↓ C↑ C↑ C→ C↓
Kameraschwenk rechts
C→ C↓ C→ C↓ C↑ C↑ C→ C↓
Ballkontrolle
C← C→ C← C→ C↑ C↓ C→ C→
Fish-Eye-Modus
C← C→ C← C→ C← C→ C← C→
Unbegrenzt Leben
C↑ C↑ C↑ C↑ C↑ C→ C↓ C→
Unbegrenzt Kraft
C→ C→ C↓ C→ C→ C→ C↓ C←
Geringe Schwerkraft
C← C← C↑ C← C→ C↑ C↑ C↑
Alle Levels offen
C↑ C→ C→ C↓ C← C↓ C↑ C←
Froggy
C↑ C→ C↓ C→ C↑ C← C← C↑
Superball
C↑ C↓ C↑ C↓ C↑ C↓ C← C↑
Alle Cheats aus
C↓ C↓ C↓ C↓ C↓ C↓ C↓ C↓

VIRTUAL POOL 64

N64 **Handicap-Cheat:** Die CPU-Gegner versenken eine Kugel nach der anderen und Ihr kommt gar nicht mehr an die Reihe? Um dem gegnerischen Queue einen unfairen Schubs zu verpassen, klickt Ihr Euch im Spiel mit der **R**-Taste in den "Overhead"-Modus und nützt den Analogstick und den Computer anzurempeln.

RALLY CROSS 2

PS **Cheats:** Wer die geheimen Rennen freischalten oder die Kollision der Wagen ausschalten möchte, gibt unsere Cheats als Namen ein.

Kollision aus
INCORPEREAL
Alle Tracks & Wagen
PREALL
Veteranen-Levels
PREVET
Alle Wagen
MOOBMOOB
Profi-Levels & Wagen
PREPRO
Rally Cross Physik
LEADSHOT
Rally Cross 2 Physik
MOONEY

TOCA 2

PS **Cheats:** Ihr wollt aus der "Micro Machines"-Perspektive spielen oder unter Drogen über die Piste brettern? Gebt unsere Cheats als Fahrernamen ein.

Micro-Machines-Modus
MINICARS
Leuchtende Barrieren
PADDED
Geringe Gravitation
LUNAR
Propeller-Kopf-Modus
LONGLONG
Kein Kickout des Champs
PUNCHY
Battle-Modus
BANGBANG
Frame-Lock (Qualifikation)
TECHLOCK
Leuchtende Crashs
BCASTLE
O.T.T.-Crashs
DUBBED
Stretching-Rennbahn
ELASTIC
Drogenmodus
TRIPPY
Rädermodus
JUSTFEET
Turbomodus
FASTBOY
Outlon Park Island
DINKYBIT

BATTLE TANX

N64 **Bonuswaffen:** Wer im Battle-Modus durchschlagkräftigere Waffen benötigt, sammelt von einer Waffengattung mehr als 15 Stück und drückt
A + B

Gang-Auswahl: Ihr wollt Euch Eure Gang selbst aussuchen? Gebt einfach den folgenden Code ein:
LTSLTSGNGS

Ravens Gang: Wer im Multiplayer-Modus die Raven-Gang anwählen möchte, gibt folgenden Code ein
WMNRSMRTR

State-Warp: Nutzt den Code
CJSKPFLGMH

TEST DRIVE 4X4

PS **Cheats:** Zu faul zum Freispielen? Mit unseren Cheats schaltet Ihr die geheimen Tracks und Fahrzeuge frei. Gebt die Codes einfach als Name ein.

Monster Truck
BEEFY
Hot Rod
FIFTY
4x4 Buggy
SPRINTER
Stock Car
LOWRIDER
Dirty Dash
FRIENDLY
Pharaoh's Curse
SANDDUNE
Sand Trap
CRAZY
Under Construction
ELITE
Snowball Express
SNOWMAN
Pipeline Way
ALLTRACK
Keine Barrieren
DAVON

WCW/NWO THUNDER

PS **Cheats:** Wer gleich beim ersten Anspielen mit einem geheimen Wrestler oder Ring antreten möchte, gibt unsere Codes im Titelbild ein.

Big-Head-Modus
R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R2 Select
SD- & Waffen-Modus
R2 R2 R2 R2 R2 R2 R2 R1 Select
Might-Meter
L2 L2 L2 L2 R2 R2 R2 R2 L1 L1 L1 L1
R1 R1 R1 R1 SELECT
Geheime Ringe
R1 R2 R1 R2 SELECT

PEN PEN TRIICELON

DC **Hanamuizu:** Um den geheimen Knuddelhelden anzuwählen, müßt Ihr alle Rennen zweimal gewinnen.

UNHOLY WAR

Alle Helden: Wer in "Unholy War" die geheimen Charaktere freischalten möchte, muß einer komplizierten Anleitung folgen. Zuerst klickt Ihr Euch in den Mayham-Modus und stattet beide Teams mit allen Kämpfern aus. Bleibt nun im "Set Teams"-Bildschirm und gebt folgenden Code ein:

● + ■, Select, Select, Select, Select, Start, Start, Start, ■, ■, ●, ●, ● + ■

Habt Ihr alles richtig gemacht, erscheint rechts unten die Bestätigung "All Players".

Geheimarenen: Um zwei Hintergründe anzuwählen, siegt Ihr im Strategie-Modus mit beiden Seiten (Normal).

TOP GEAR OVERDRIVE

Cheats: Wer die geheimen Wagen freischalten oder alternative Credits bestaunen möchte, folgt unserer Anleitung. Klickt Euch ins Hauptmenü, wo die vier Optionen Championship (**0**), Versus (**1**), Setup (**2**) und Credits (**3**) zur Wahl stehen. Mit dem Analogstick geht Ihr nun auf die angegebenen Optionen (siehe Zahlen) und drückt die **Z**-Taste. Wer einen Fehler macht, klickt sich in ein Untermenü und kehrt anschließend ins Hauptmenü zurück.

Alternative Credits
2 2 0 1
Bonuswagen 1
3 1 2 0 1 1
Bonuswagen 2
0 3 1 2 1 0 2 3
Bonuswagen 3
1 1 0 3 0 1 0 3 2 1 2
Alle Wagen
3 3 1 3 2 0 0 0 1
Alle normalen Wagen
3 0 0 1
Season 4
1 0 0 3 2 2 0
Season 5
2 0 3 1 1 2 0 1 3 0
Season 6
3 2 1 0 0 3 0 1 2 0 3 2 2

BUCK BUMBLE

Alle Waffen: Ein Insekt ohne Waffen ist eine schnelle Beute für gefräßige Gen-Monster. Drückt deshalb im Titelbild die Tasten

← → ↑ ↓

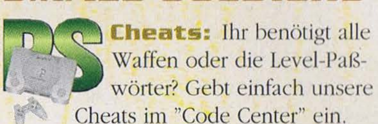
Nun haltet Ihr **Z** gedrückt und betätigt

→ → ← ←

Unbegrenzt Leben: Mit einem unbegrenzten Vorrat an Extraleben nehmen sogar Katzen Ausreiß. Um als unbesiegbare Kampfmaschine anzutreten, drückt Ihr im Titelbild die folgende Tastenkombination:

L R B A Z ← →

SMALL SOLDIERS



Cheats: Ihr benötigt alle Waffen oder die Level-Paßwörter? Gebt einfach unsere Cheats im "Code Center" ein.

Alle Waffen
▲▲●●●✖■✖
Unbesiegbarkeit
●●▲▲●✖■✖
Gorgon
✖✖▲■■✖●✖
Dimensional Temple
■✖▲■■■●✖
Floating Fortress
●✖▲■■●●✖
Spirit Bog
▲✖▲■■▲●✖
Canyon Village
✖■▲■■✖▲✖
Creeps Caverns
■■▲■■■▲✖
Space Ship
●■▲■■●▲✖
Hall of Patriots
▲■▲■■▲▲✖
Graveyard
✖●▲■■✖✖■
Nuclear Mine
■●▲■■■✖■
Launch Center
●●▲■■●✖■
Ulhaden Fier
▲●▲■■▲✖■
Garrison
✖▲▲■■✖■■
Inner Sanctum
■▲▲■■■■■

GOLDEN GOAL

Bonusteams: Um die geheimen Teams freizuschalten, gebt Ihr unsere Codes in der Team-Auswahl ein.

African Stars
R2 ↑ ↑ →
Alltime Greats
R1 R1 R1 →
Brasilien 1970
L2 L2 L2 →
Diemanchaft
R2 R2 R2 →

TWISTED METAL 3

Cheats: Ihr wollt ins geheime Kaufhaus düsen oder den Raktetenmodus aktivieren? Gebt unsere Codes als Paßwörter ein – für einige Cheats müßt Ihr nach der Aktivierung ins Hauptmenü zurückkehren.

Raketenmodus
Start L1 Start L1 Start
Gott-Modus
L1 ■ ✖ R1 Start
Unbegrenzt Specials
L1 L1 R1 R1 R1
Geheimheld Minion
→ → → ← ←
Geheimheld Tooth
← ← ← → →
Disco-Level
← ← ← ■ ■
Kaufhaus (Deathmatch)
↑ ↑ ↑ ← ←
Kaufhaus 2 (Deathmatch)
■ ■ ■ ← ←
Hohe Napalmbomben
R1 R1 L1 L1 L1
Eiswelt
↑ ↑ ✖ ✖ ↑

Specialmoves: Cheaten ist Euch zu dumm, Ihr interessiert Euch nur für die geheimen Specialmoves? Drückt die folgenden Tastenkombinationen im Kampf:

Eisrakete
← → ↑
Supersprung
↑ ↑ ←
Vollgas
← → ↓
Unsichtbarkeit
↑ ↓ ← →

SIM CITY 2000

Cheats: Gebt unsere Codes im Spiel ein und beachtet dabei den aktivierten Darstellungsmodus (2D oder 3D)!

Stadtkarte (3D)
R1 R2 R1 R2 R1 R2 R1 R2
Karte ausschalten
L1 L2 L1 L2 L1 L2 L1 L2
Stadt bei Nacht (3D)
↓ ↑ ↓ ↑ ↓ L2 R2
Nacht deaktivieren
↓ ↓ ↑ ↑ ↓ ↓ L2 R2
Bildschirmschoner
↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ L2 R2
... deaktivieren
← ← ← ← ← ← L2 R2
Cockpit (3D)
R2 L2 R2 L2 R2 L2

Für die Last-Resort-Rubrik gelten die gleichen Regeln wie für die Kleinanzeigen: Tips und Cheats zu indizierten Spielen drucken wir nicht ab! Eure Einsendungen zu diesen Spielen nehmen deshalb auch nicht an der Verlosung teil.

WILD ARMS

KOMPLETTLÖSUNG, TEIL 3: GEISTER & ALIENS

PS In der letzten MAN!AC führten wir Euch in die von Gespenstern geplagte Stadt. Nun wird es Zeit für den Schiffsfriedhof, auf dem Ihr Euch dem Geisterschiff und seinem Captain stellt. *oe*

Gestorbene Liebe: Auf dem Schiffsfriedhof angekommen, sammelt Ihr mit Rudy's Radar alle Schätze ein (Äpfel!) und unterhaltet Euch mit dem armen Dan in einem Haus im östlichen Teil der Stadt. Der arme Kerl verlor seine große Liebe Anna im Labyrinthgarten in der Wüste und schickt Euch in den Kerker, um Annas Armband zu bergen. Kauft ordentlich ein (Waffen-Tuning!) und eilt nach Südwesten in die Wüste. Der versteckte Eingang zum Labyrinth wechselt ständig seinen Standpunkt: Achtet auf den Bildschirmzoom, um ihn zu finden. Mit dem Teleporter beamt Ihr Euch in den Garten hoch über den Wolken: Ihr gelangt zu zwei Türen, nehmt die rechte und anschließend den Ausgang links zu einem zweiten Teleporter. Nach dem Beamen findet Ihr Euch in einem langen Gang mit vielen Fenstern wieder: Schaut genau hin, denn eines ist geöffnet! Klettert hindurch und speichert auf dem Sternensiegel den Spielstand. Eilt weiter und Ihr gelangt zu einer Diamantformation aus Teleportern: Ihr befindet Euch jetzt am nördlichen Ende. Nützt der Reihe nach alle Teleporter und krallt Euch die Schätze (Duplikator). Unterwegs drückt Ihr den Schalter (kreuzförmiger Gang), um zu den beiden magischen Siegeln ganz rechts im Fenstergang zu gelangen. Anschließend ist auch der südliche Weg bei den vier Teleportern frei, der Euch in eine Sandhalle führt. Eine seltsame Flosse schwimmt im Sand; sprengt sie mit Rudys Bomben und stellt Euch dem auftauchenden Monster. Der Gigamantis ist ein leichter Gegner, ballert ihm ein paar Schüsse vor den Latz und beschäftigt Cecilia mit der Heilkunst. Nach dem



An Bord des Gespensterschiffs stellt Ihr Euch dem untoten Captain Geist: Weiße Magie ist seine Schwäche!

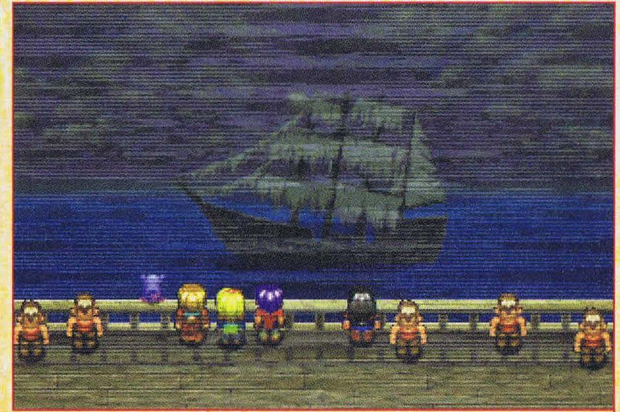
Kampf schnappt Ihr Euch dem herumliegenden Kopf des Monsters und werft ihn auf den Kristall am Eingang: Das südliche Tor öffnet sich und Jack erhält den Kraxelhaken, mit dem Ihr Lavaseen und Abgründe überquert. Geht zu den vier Teleportern zurück, eilt zum westlichen und benutzt den Teleporter im kleinen Raum, um wieder zum Fensterkorridor zu kommen. Speichert den Spielstand und sprintet nach Norden zum Abgrund mit den beiden Säulen. Per Haken schwingt Ihr Euch auf die andere Seite und gelangt in einen Raum mit drei Teleportern. Nehmt zuerst den westlichen und anschließend den nördlichen, um eine neue Zauberrune zu finden. Eilt zurück nach Süden und beamt Euch zu Annas Armband. Habt Ihr Zauberrune und Armband eingesackt, hüpft Ihr zurück in die Wüste (Eingang) und rennt zu Dan im Schiffsfriedhof. Dieser freut sich über alles und lehrt Jack einen neuen Spezialschlag. Es folgt eine Zwischenanimation am Hafen. Eilt nach Osten und sprecht mit Captain Bartholomew am Ende des Piers: Der Kampf mit dem Geisterschiff steht Euch bevor, kehrt also nocheinmal ins Dorf zurück und macht einen Einkaufsbummel. Am Strand im Norden findet Ihr einige Schätze im Sand.

Das Geisterschiff: Seid Ihr bereit für den Kampf, sprecht Ihr Captain Bart ein zweites Mal an. Nach einem Plausch stecht Ihr in See und legt mit einem kleinen Boot am Geisterschiff an. Nehmt die nordwestliche Tür und schnappt Euch mit Hanpan die magische Karotte hinter dem Abgrund. Über die Treppe gelangt Ihr zu einer Heilbeere. Zurück auf Deck eilt Ihr östlich zur nächsten Tür. Bestaunt das Skelett und tastet Euch mit der Lampe durch den dunklen Raum: Holt Euch das magische Siegel und geht weiter nach Westen zum Logbuch in der dritten Koje. Dieses verrät Euch einen geheimen Schalter: Geht ganz nach Osten, stellt Euch dem Skelett zum Kampf und drückt den Schalter links oben neben dem Bett (Wand). Nach einer Hangelpartie findet Ihr Euch in einem Raum mit drei unerreichbaren Schatztruhen wieder: Beachtet sie nicht und eilt über die westliche Treppe in einen weiteren dunklen Raum. Sucht die Lampe und nehmt die östliche Treppe. Wieder an Deck, schnappt Ihr Euch die beiden Schätze und kehrt zu den zwei Treppen zurück. Nun nehmt Ihr die westliche Treppe, speichert den Spielstand und stellt Euch Captain Geist am Heck des Schiffes. Nutzt weiße Angriffsmagie sowie eine Glückskarte für 15.000 Goldstücke! Nach dem Sieg bestaunt Ihr das sinkende Geisterschiff an Bord Eures Dreimasters. Zurück auf dem Schiffsfriedhof sprecht Ihr mit dem Architekten und besucht abermals den Strand: Sind das nicht die drei Kisten aus dem Geisterschiff? Barthalomew schenkt Euch obendrein sein Schiff: Nach einem Einkaufsbummel stecht Ihr in See.

Blumen und Schätze: Nachdem Ihr den Hafen des Schiffsfriedhofs verlassen habt, segelt Ihr nach Osten zu einer Halbinsel (Bild rechts). An Strand angekommen flitzt Ihr erst westlich und anschließend nach Süden, um die Stadt Rosetta zu erreichen. Im Waffenladen ersteht Ihr alsbald die neuesten Waffen und Rüstungen. Im Osten der Stadt führt Euch ein Weg zu einem abgelegenen



Dan ist überglücklich: Sucht das Armband seiner verstorbenen Freundin, und er schenkt Jack einen Spezialhieb!


Der Spuk hat ein Ende: Hinter Nebelschwaden sinkt Captain Geists unheimliches Piratenschiff.



Interesse am Hobby ist die richtige Anmache: Nur über ihre Blumen lernt Ihr das Elwmädel Mariel kennen.



Zusammen mit der blonden Schönheit Jane schippert Ihr zu der kleinen Insel nordwestlich vom Schiffsfriedhof.

Haus, wo das Elwmädchen Mariel auf Euch wartet. Bewundert die Blume in ihrem Garten (Bild oben) und sie stellt sich Euch vor. Drei Raufbolde erscheinen und belästigen das arme Mädchen – vertreibt sie! Als Belohnung verrät sie Euch, daß Ihr des Bürgermeisters Krankheit mit einem Kraut aus dem südlichen Wald heilen könnt. Verlaßt die Stadt und eilt nach Süden: In der Waldlichtung schnappt Ihr Euch das Arnica-Kraut und gebt es dem kranken Bürgermeister von Rosetta im Norden der Stadt. Mariel kehrt zu ihrem Haus zurück, besucht sie erneut und sie schenkt Euch eine Blume. Verlaßt die Stadt und das Mädel Jane schließt sich Eurer Suche an. Kehrt zum Schiff zurück und schippert zu der kleinen Insel nordwestlich vom Schiffsfriedhof (Bild oben rechts). Betretet den Tempel und Jane zeigt Euch ihren versprochenen Schlüssel: Eine gigantische Bombe! Nach der Sprengung sprintet Ihr den langen Gang nach Norden, achtet dabei auf die Lavapfützen. Nehmt die



Kein Problem mit unserer Karte: Legt an dieser Halbinsel an, um zur Stadt Rosetta zu gelangen.

Treppe und öffnet die Kiste im Osten (Heilkräuter). Der nächste Schatz befindet sich im Süden, es sind 971 Goldstücke. Düst nach Westen und holt Euch mit Hanpan die 188 Goldstücke in der Truhe. Nun geht's zurück zur letzten Goldkiste und anschließend nach Süden zu vier weiteren Schätzen (u.a. Magiekarotte & Harfe). Jetzt habt Ihr alle Kostbarkeiten dieser Halle ergattert und geht zum Ausgang ganz unten. Nach weiteren Schätzen und verschiebbaren Säulen gelangt Ihr zu einem riesigen Lavasee mit kleinen Inseln. Rechts unten findet Ihr ein magisches Siegel, links unten Heilbeeren. Rechts oben steht Ihr vor zwei Treppen: Nehmt zuerst die rechte und Ihr gelangt in eine Halle mit massig Schatztruhen. Hier verabschiedet sich Jane von Euch und versperrt den Weg zu den Schätzen: Was für eine egoistische Kuh! Nun nehmt Ihr die linke Treppe und horcht im letzten Raum an der nördlichen Wand: Zed stellt sich Euch zum Kampf! Das Großmaul ist bald besiegt, spart jedoch Munition und Magiepunkte für ein zweites Obermotz-duell! Nach Zeds Niederlage eilt Ihr nach Norden, speichert den Spielstand und stellt Euch dem finsteren Belselk: Hier ist der Schildzauber sehr nützlich! Sobald Ihr ihn besiegt habt, eilt Ihr weiter nach Norden und schnappt Euch den Schatz. Der Tempel stürzt ein und Ihr rettet Jane vor einem herabfallenden Felsen: Beschimpfungen sind der Dank dafür. Verlaßt den Tempel und verfolgt im Alienstützpunkt die Rekrutierung eines neuen Bösewichts.

Turm des Schreckens: Zurück in Rosetta verabschiedet sich Jane von unseren Helden – keiner weint dem Griesgram nach. Kauft ordentlich ein und sprintet nordöstlich zum Schiff. Setzt die Segel und schippert zum Metallturm im Meer (ganz im Osten). Nachdem Ihr die Steinplatte am Eingang entziffert habt, trennt sich Eure Gruppe. Beginnt mit Rudy, nehmt den rechten Teleporter und eilt zur blauen Schalterplatte im vierten Stock: Der Weg ist nicht besonders schwer. Anschließend wählt Ihr Jack und beamt Euch mit dem linken Teleporter: Im zweiten Stock untersucht Ihr die Steinstatue und fordert sie zum Kampf. Nach dem Sieg lernt Jack einen neuen Spezialschlag! Eilt weiter in den vierten Stock und stellt Euch auf die zweite Schalterplatte. Nun ist Cecilia an der Reihe: Benutzt den nördlichen Teleporter und sprintet zur dritten Schalterplatte im vierten Stock. Wählt wieder Rudy und klettert den Turm weiter empor: Vergeßt nicht den Munitionsclip, bevor Ihr in den fünften Stock rennt! Dort schnappt Ihr Euch den Schatz und aktiviert den Schalter, um die beiden Tore zu öffnen. Im sechsten und siebten Stockwerk befinden sich ebenfalls Schalter für die Tore. Im achten stellt Ihr Euch vor den blauen Kristall, damit er zu glühen beginnt. Nun ist Jack am Drücker: Im vierten Stock findet Ihr ein magisches Siegel. Klettert in die siebte Etage und drückt dabei alle Knöpfe. Hier stellt Ihr Euch auf die rechte Plattform und aktiviert den Schalter auf der linken Seite mit Hanpan. Nun klettert Ihr in den achten Stock, untersucht den blauen Kristall und schaltet zu Cecilia: Krallt Euch den Schatz und klettert in die fünfte Etage, in der Euch einige Steininschriften und ein Speicherplatz erwarten. Im Stock sechs findet Ihr Heilbeeren, im siebten einen blauen Kristall. Berührt ihn und Eure Helden werden in die Eingangshalle gebeamt, wo sich die blaue Tür öffnet. Bevor Ihr den folgenden Raum betretet, solltet Ihr Eure Helden ausgiebig heilen! Schnappt Euch die weiße Schachtel hinter der Tür und stellt Euch dem Fuchsmonster in einer beängstigenden Paralleldimension! Der Kampf ist einfach, doch kurz vor der Niederlage nützt der Fuchs eine Magieattacke von über 1000 Schadenspunkten: MAN!AC-Leser wissen jedoch Bescheid und verwenden im Vorfeld den praktischen Reflektionszauber. Nach Eurem Sieg schnappt Ihr Euch den Schatz des Fuchses, verlaßt den Turm und setzt die Segel Richtung Adlehyde (Nordwesten).

Alte Schätze: In der Hauptstadt angekommen speichert Ihr den Spielstand und macht einen kleinen Einkaufsbummel. Im Westen findet Ihr einen Mann an der rechten Wand eines Hauses lehnend: Gebt ihm ein magisches Siegel und er lehrt Jack einen neuen Spezialschlag. Anschließend eilt Ihr zu Lolithas Höhle: Erinnert Ihr Euch an die beiden Hangelsäulen? Es wartet ein magisches Siegel auf Euch.

Mechs und Fallen: Euer nächstes Ziel ist die Gigantenfestung, eine Höhle in den Bergen nordöstlich von Adlehyde (und östlich von St. Centour). Ihr könnt sie nur mit dem Schiff erreichen. Um das Haupttor zu öffnen nützt ihr die roten und blauen Kristalle von Belselk und dem Fuchsmonster. In der Eingangshalle holt Ihr Euch die beiden magischen Siegel hinter der Tür im Nordwesten und speichert den Spielstand. Nun nehmt Ihr

Unser Playersguide zeigt Euch den Weg schnurstracks zum Obermotz. Natürlich verraten wir Euch alle Geheimnisse, jede einzelne Schatztruhe würde jedoch den Rahmen sprengen. Unwichtige Schätze wie Heilkräuter haben wir Euch deshalb vereinzelt unterschlagen, um die Marschrouten durch die Labyrinthe möglichst einfach zu halten.

LAST RESORT

die nordöstliche Tür in der Eingangshalle: Es erwarten Euch Speerfallen (Löcher in der Wand!), Verschiebe- und Schalterrätsel, jedoch keine schweren Prüfungen. Vergeßt nicht die magischen Karotten! Schließlich gelangt Ihr in eine Halle mit einem Steingolem: Untersucht ihn und Eure Helden entscheiden sich dafür, Emma zu holen. Eilt nach Adlehyde und sprecht mit Ihr: Sie kann die Besichtigung kaum erwarten. Nun geht's wieder zurück in die Gigantenfestung: Den Weg durch die Fallen dürft Ihr Euch diesmal sparen. Nach einem Gespräch mit Cecilia schließt sich der Golem Eurer Truppe an: Wieder auf der Oberwelt stampft Ihr mit ihm nach Osten durch das seichte Wasser. Im Süden findet Ihr einen Einkaufsladen mit exotischen Gegenständen: Besorgt Euch auf jeden Fall Sonnenbrillen, Notizstift und Engelsfedern. Mit langen Schritten geht's über die Schnee- und andere Inseln. Eilt weiter, bis Ihr nach Süden stampfen könnt: In einer Lichtung im Wald stoßt Ihr auf das Dorf Court Seim.

Der Epitath-Turm: In Court Seim durchstöbert Ihr zunächst alle Tonnen, im Nordwesten findet Ihr ein magisches Siegel. Im Keller des nordwestlichen Hauses wartet der örtliche Waffenmeister sowie Nicolas Maxwell, der Euch über die geheimen Studien in Zepets Labor einweiht: Zepet ist Rudys Vater, es folgt eine Lagerfeuersequenz. Desweiteren erscheint die grimmige Jane auf der Bildfläche, sie ist die Tochter von Nicolas! Nicolas erzählt Euch von Epithat, wo er und Zepet ihren Forschungen nachgingen. Obendrein überreicht er Euch den Windschlüssel für die Eingangstür. Bevor Ihr nach Epithat stürmt, wandert Ihr zuerst nach Süden zum Schrein (Waldlichtung), wo Ihr ohne jegliche Monsterattacke alle Schätze (u.a. Duplikator) einsammelt. Anschließend erforscht Ihr den Epothat-Turm östlich von Court Seim: Die Maschine am Eingang räumt Ihr mit dem Windschlüssel aus dem Weg. Eilt nach Norden und geht in den Korridor nach Westen: Nehmt die Treppe und düst in der nächsten Etage via Fließband zum Schatz im Norden. Nun geht's nach Süden in den Maschinenraum, wo Ihr die südliche Wand mit einer Bombe sprengt. Benutzt die Treppe im Nordosten und schnappt Euch im folgenden Stockwerk die Kiste in der südöstlichen Ecke. Das Fließband führt Euch zu einem weiteren Schatz (magische Karotte!). Nun drückt Ihr den Schalter im Westen und sprintet nach Osten, ohne die Fließbandspirale zu berühren. Über die Treppe gelangt Ihr in eine Halle, und die Tür schließt sich hinter Euch! Um diesen Raum zu verlassen berührt Ihr den Kopf des "schwarzen Schatten" mit Cecilias Zauberstab: Folgt dem Wesen – Ihr müßt flink sprinten! Berührt ihn erneut mit dem Zauberstab, sobald er anhält. Nun ist die Treppe in die nächste Etage frei, wo ein Speicherplatz wartet. Weiter geht's nach Osten zu ein paar Bücherregalen, die Ihr aufmerksam durchstöbert. Eilt den Gang zurück nach Westen und werft Hanpan durch das kleine Loch auf der südlichen Seite auf den Schalter. Durch die offenstehende Tür gelangt Ihr zu einer explodierenden Kiste, die Ihr ebenfalls mit Hanpan öffnet. Darin befindet sich ein Bauplan für den Metallvogel: Der Düsenjäger ist in greifbare Nähe gerückt! Betätigt den Schalter unterhalb der Kiste und eilt zum Raum im Westen: Hier gebt Ihr den Namen des Buches als Paßwort ein und ein Bücherregal im Osten wird verschoben. Schnappt Euch die beiden Äpfel im Südwesten und nehmt die geheime Treppe im Nordosten. Sprintet nach Westen, anschließend nach Süden durch die Tür und Ihr gelangt in einen Raum mit einer Schatztruhe. Hier drin befinden sich Rudys Inlineskates. Mit den Skates ist das Fließband kein Problem. Dank eines Duplikators öffnet Ihr die verschlossene Tür, hinter der Ihr drei Schatztruhen entdeckt. Kehrt zum letzten Gang zurück und düst mit den Inlineskates über das Fließband im Süden. Bevor Ihr die Leiter nach oben steigt, öffnet Ihr die Kiste daneben. In der großen Halle angekommen schnappt Ihr Euch den Schatz und aktiviert die drei Maschinen im Osten mit dem Windschlüssel. Verlaßt den Raum und die Maschinen beginnen zu rumpeln. Jack lernt nebenbei einen neuen Spezialschlag! Nehmt die Treppe im Norden, heilt Eure Helden und eilt auf den Zinnen über eine weitere Treppe zu einer Kiste. Eine Stimme ertönt und Boomerang stellt sich mit seinem blauen Köter zum Kampf: Kümmert Euch zuerst um den Hund, anschließend knallt Ihr Boomerang ein paar Raketen vor den Latz. Vergeßt nicht, Euch laufend zu heilen! Wenn Eure Waffen nicht stark genug sein sollten, müßt Ihr sie vor dem Duell im Dorf tunen. Nach dem Sieg kehrt Ihr mit dem Fluchtzauber zum Eingang des Turms zurück. Verlaßt ihn nicht, sondern nehmt die Treppe im Westen, um einen Duplikator und Talisman zu ergattern. Letzterer gibt Euch im Kampf jede Runde Lebensenergie zurück! Erst jetzt kehrt Ihr nach Court Seim zurück. Sprecht mit Maxwell, der Euch weitere Errungenschaften vorstellt und eine Party gibt. Hier sprecht Ihr mit ihm und den herumlaufenden Kindern. Habt Ihr Euch ordentlich vollaufen lassen, redet Ihr mit McDullen im obersten Gang und antwortet mit "Ja". In der Nacht folgt eine Unterhaltung mit Jane. Der böse Alhazad erscheint und droht mit der Vernichtung des Dorfes: Nicholi versammelt die Einwohner und evakuiert sie in den Schrein. Besteigt Euren Golem und folgt ihnen zum Schrein (Lichtung im Wald). Hier eilt Ihr nach Norden die Treppe hinunter, wo Ihr die Einwohner von Court Seim wiederfindet. Sprecht mit allen Anwesenden und nehmt Euch das geheime Buch in dem Raum mit dem veränstigten Kind. Außerdem solltet Ihr den Spielstand speichern, denn in wenigen Minuten stellt sich der Roboterköter Agaless zum Kampf!
Wie Ihr ihn findet und anschließend auch noch besiegt, verraten wir Euch in der nächsten MAN!AC.

Schatzsucherin Jane ist ein habgieriges Miststück: In der Schatzkammer angekommen, versperrt sie Euch den Weg zu den Truhen!



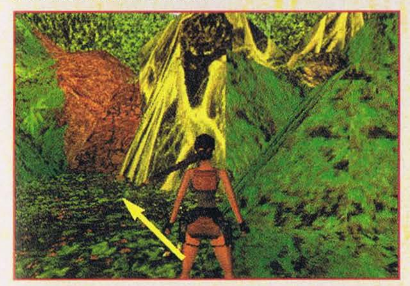
Zu faul für den Kampf: Von ihrem Kabelthron aus kommandiert die Alienmutter ihre düsteren Untertanen herum.

TOMB RAIDER 3

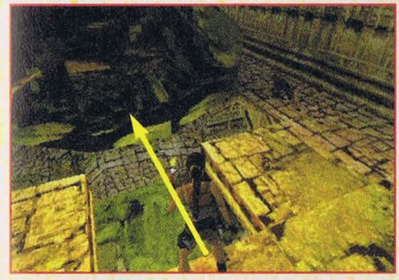
ALLEN GEHEIMNISSEN AUF DER SPUR

PS Nach dem Ende unserer Komplettlösung in der letzten MAN!AC zeigen wir Euch nun den Weg zu allen 59 Geheimnissen und in die Bonus-Level.

Dschungel, Secret 1: Lauft zu Beginn des Abschnitts nach links und am gelben Baumstumpf vorbei nach unten. Direkt unterhalb des Stumpfes (Pfeil) ist das Gewehr versteckt.



Secret 2: Rutscht am linken Rand des großen Abhangs hinab. Nach einem Hüpfer über die Stacheln erreicht Ihr den Vorsprung. Überwindet mit einem Sprung aus dem Stand die Baumwurzel, dahinter wartet ein Speicherkristall. **Secret 3:** Lauft am Ende der großen Schräge nach links zum Speicherkristall und klettert die Tempelmauer empor. **Secret 4:** Der umgestürzte Baum ist am hinteren Ende hohl – springt aus dem Stand vom Rand des Steinbodens ab (Pfeil) und hangelt ins Innere des Baumes.



Secret 5: Am Ende der im Dunkeln liegenden Höhle entdeckt Ihr links oberhalb des Schalters eine Nische.

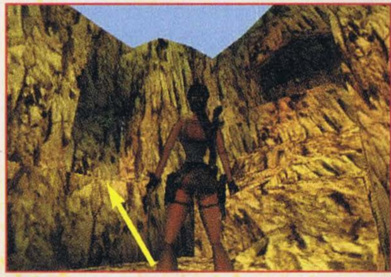
Secret 6: Springt hinter die Büsche, von denen die zwei Kugeln herabrollen, und weicht einer dritten Steinkugel aus. Laßt Euch an den Stacheln vorbei in das Loch im Boden links fallen.

Tempelruine, Secret 1: Nachdem Ihr den ersten Tempelwächter erledigt habt, springt Ihr in das Loch am Boden. Der Quader rechts vom Hebel läßt sich verschieben und öffnet den Weg zum geheimen Abschnitt. **Secret 2:** Im quadratischen Raum nach den seitlichen Stachelfallen und dem Klappmesser befindet sich ein Loch in der Decke. Verschiebt den Steinblock, um den Vorsprung zu erreichen. Er führt zum Loch. Klettert nach oben und legt in der versteckten Höhle den Hebel um. **Secret 3:** Im Wasserbecken mit den drei Hebeln öffnet derjenige gegenüber dem Gitter selbiges für kurze Zeit – zieht daran und schwimmt sogleich in den Geheimraum dahinter.

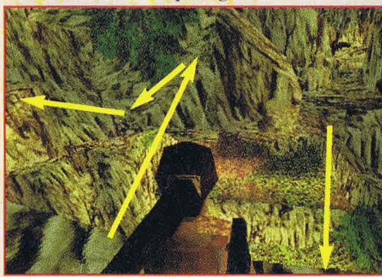
Secret 4: Nachdem Ihr den hohen Schacht emporgeklettert und unter dem linken Klappmesser hindurch gekrochen seid, laßt Ihr Euch an der linken Seite in die Grube neben den Stacheln fallen und krabbelt in den Tunnel.

Der Ganges, Secret 1: Lauft zu Beginn des Levels nach links an den Säulen vorbei bis zur Felsrampe. Rechts daneben führt eine Leiter in den Fluß, hangelt nach links weiter – mit einigen Laufsprüngen erreicht Ihr den Geheimraum.

Secret 2: Nach dem ersten Sprung mit dem Buggy über den Ganges fahrt Ihr rechts an der ersten Schlucht vorbei und steigt vor der zweiten ab, eine Leiter führt zum Boden dieser Schlucht. **Secret 3:** Auf der langen waagerechten Rampe, die über den Fluß führt, findet Ihr rechts einen Vorsprung und einen Krabbeltunnel.

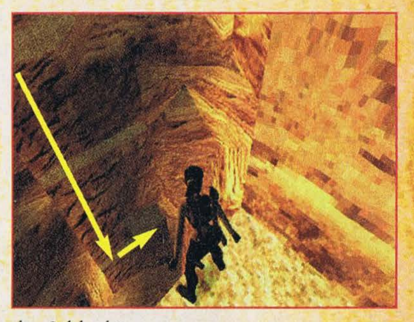


Secret 4: Nach den zwei kurz aufeinanderfolgenden Sprüngen über den Ganges steigt Ihr vom Buggy ab. Hüpft rechts nicht die Schlucht hinab, sondern springt an den Vorsprung der linken Felswand (gegenüber dem Eisengitter am Anfang der Schlucht), und zieht Euch nach oben. Ein paar Laufsprünge weiter und nach dem Rutsch vorwärts die Schräge hinab erreicht Ihr den Krabbeltunnel mit einem Sprung.



Secret 5: Am Wasserfall springt Ihr auf den Vorsprung an der Felswand links, dann weiter mit einem Laufsprung auf die Plattform schräg rechts. Laßt Euch auf die Klippe darunter fallen, springt mit Anlauf an die Nische gegenüber und hangelt nach rechts.

Wüste von Nevada, Secret 1: Im Tunnel rechts nach dem ersten Block, den Ihr verschieben könnt, laßt Ihr Euch auf der Hinterseite der mittleren Plattform in die Grube mit den Schlangen fallen. **Secret 2:** Am rechten Ende der großen Schlucht klettert Ihr nach unten (Bild rechts), hangelt an der untersten Nische nach rechts und zieht Euch auf den Vorsprung. Den Rückweg nach oben findet Ihr am anderen Ende der Schlucht.



Secret 3: In der Nähe des Wasserrades lauert neben einer Felssäule eine kleine Schlange. Krabbelt in der Ecke daneben unter die Nische und klettert die Leiter nach oben in den Geheimraum.

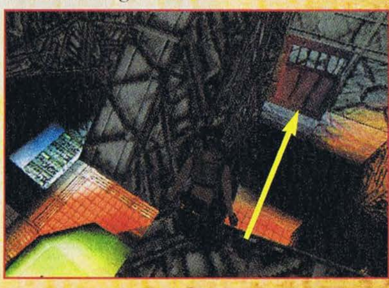
Hochsicherheitstrakt, Secret 1: Bei der Flucht aus dem Zellenraum schiebt Ihr die ersten beiden Blöcke einmal nach vorne, den dritten zweimal. Kriecht durch den Tunnel rechts zurück und zieht am zweiten Block zweimal. Dann geht's wieder zurück durch den Tunnel und links in die versteckte Kammer. **Secret 2:** Am Fuße des Radarturmes klettert Ihr die Leiter empor und lauft den Tunnel entlang. In der grünen Nische neben der Stahltür findet Ihr den gelben Sicherheitsstecker. Später tauchen auch Eure Waffen wieder auf. Kehrt jetzt in diesen Gang zurück und erledigt den Wächter, der Euch den Rücken zugekehrt hat. Er hinterläßt eine Codekarte, die den Geheimraum vor ihm öffnet.

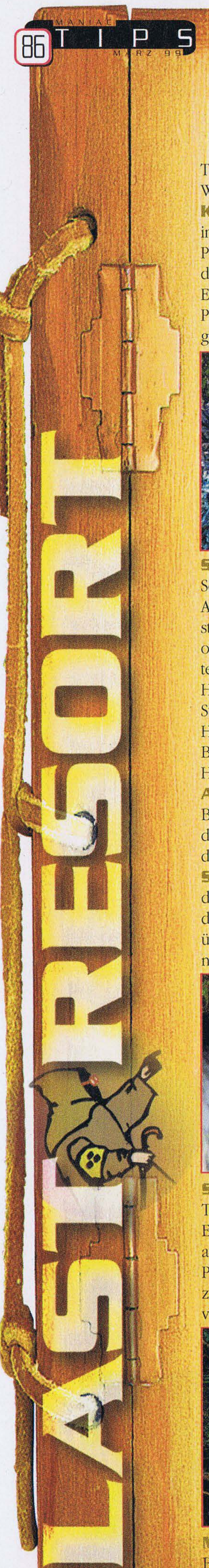
Area 51, Secret 1: Nach der ersten Falltür, die Euch nach draußen befördert, dreht Ihr Euch sofort nach rechts. Erledigt schnell den Wächter, bevor er den Alarmknopf erreicht! Dadurch bleibt das Gitter vor dem Speicherkristall am Boden des quadratischen Grabens offen.

Secret 2: Im Raum mit den vielen Raketen klettert Ihr auf die Bühne unter dem hin- und herschwingenden Haken. Rechts davon zerschießt Ihr während eines Sprungs das morsche Gitter (Pfeil) und klettert in den Geheimgang.



Secret 3: Bevor Ihr in die geöffnete Luke am Boden des UFOs steigt, klettert nochmal die Leiter an der Seitenwand des Hangars empor. Springt rechts über die Dachträger und von dort in den

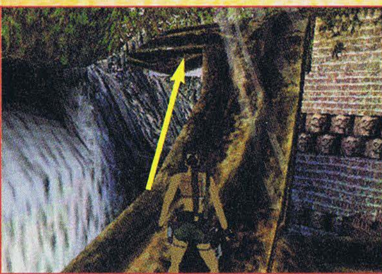




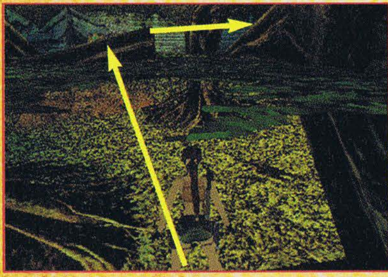
Tunnel hinter der geöffneten Tür in der Wand.
Küstendorf, Secret 1: Klettert im Wasser auf den Felspfeiler vis-a-vis der Palme neben der Holzhütte. Springt von dort zur Schräge gegenüber und hangelt Euch nach rechts. Zieht Euch auf die Plattform hoch – mit einem Laufsprung gelangt Ihr auf die nächste.



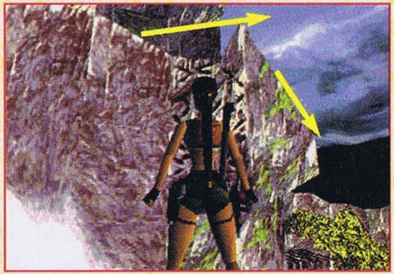
Secret 2: Rutscht am Strand die Schräge hinter den gelben Felsen hinab. Am Ende des Astes, auf dem Ihr den ersten Schlangenstein findet, entdeckt Ihr oberhalb eine Nische, die von einer Kletterpflanze verdeckt wird. **Secret 3:** Haltet Euch nach der geschlossenen Stachelgrube rechts und lauft zwischen Hütte und Felswand hindurch bis zum Baum. Zündet eine Fackel an, um die Höhle rechts vom Baum zu entdecken.
Absturzstelle, Secret 1: Bevor Ihr vom letzten Blatt im Sumpf zu den Bäumen springt, hüpft mit Anlauf auf das Blatt in der Ecke schräg links. **Secret 2:** Ehe Ihr auf den hängenden Raptor-Kadaver ballert, springt aus dem Stand an den Astüberhang gegenüber dem Wasserfall und hangelt schnell nach oben.



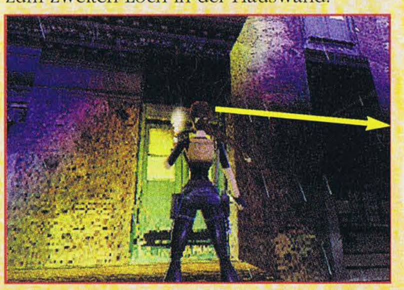
Secret 3: Auf der Anhöhe vor der T-Rex-Höhle springt Ihr von der rechten Erhöhung durch das untere Blätterdach auf den Ast mit dem Medi-Pack (linker Pfeil). Mit einem Sprung aus dem Stand zum Ast mit den Fackeln erreicht Ihr die versteckte Stelle.



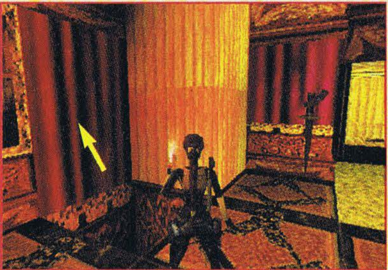
Madubu Schlucht, Secret 1: Besteigt nicht das Kajak am Anfang des Levels, sondern arbeitet Euch bis zum Wasserfall hinter dem roten Holzgitter vor. Springt hinunter auf den Vorsprung beim Wasserfall links vorne, dahinter verbirgt sich eine geheime Höhle. **Secret 2:** Laßt Euch vor dem Tunnel, der zur Höhle mit dem zweiten Kajak führt, mit einem Rückwärtssalto auf die Schräge fallen (linker Pfeil). Rutscht kurz hinab und haltet Euch an der Kante fest. Hangelt nach rechts und laßt Euch auf die Holzplanken (im Bild rechts unten) fallen. In der Hütte weiter rechts warten die Extras.



Secret 3: Habt Ihr mittels Kajak die Höhle mit dem großen Propfen am Grund des Sees erreicht, paddelt nicht nach rechts den Abhang hinauf! Stattdessen haltet Ihr Euch links und rudert bis ans Ende dieses Flußarms. Hinter dem Wasserfall ist ein Speicherkristall versteckt.
Punatempel, Secret 1: Bevor Ihr gegen Ende des Levels die Schräge rechts zum Obermotz hinabrutscht, geht Ihr nochmal die Treppe links hinauf. Bevor sie in die entgegengesetzte Richtung weiter nach oben führt, hat sich an der Wand rechts oben eine Tür geöffnet. Springt ein paar Stufen weiter oben an die Wand, haltet Euch am "unsichtbaren" Vorsprung fest und hangelt nach links in den Geheimraum.
Kai an der Themse, Secret 1: Nutzt zu Beginn des Levels die Brücke hinter Euch für einen geraden Laufsprung über die Dachschräge, die sich beim Betreten des Levels rechts von Euch befindet. Der Weg zum Geheimraum führt links über den Kran und am Stacheldraht vorbei in den Tunnel dahinter.
Secret 2: Auf der L-förmigen Plattform unter dem Ende der Seilbahn hangelt Ihr rechts von der Nische über den versteckten Vorsprung bis ganz nach rechts zum zweiten Loch in der Hauswand.



Secret 3: Überspringt das Loch mit der erloschenen Feuerstelle auf dem Dach des mittleren Hauses und zieht Euch an der Kante nach oben. Rutscht die Schräge neben der Gewehrmunition rückwärts hinab, haltet Euch an der Kante fest und laßt Euch auf die Plattform bei der Leiter fallen. **Secret 4:** Zieht zweimal am blauen Quader im Inneren der Kathedrale und klettert hinauf. In der Ecke rechts findet Ihr ein Medi-Pack; in der gegenüberliegenden, die Ihr mit einem Laufsprung erreicht, entdeckt Ihr den Schlüssel zur Kathedrale. Ihn benötigt Ihr für den Bonuslevel. **Secret 5:** Bevor Ihr den Level durch die Lücke im Zaun bei der Ballustrade verlaßt, klettert Ihr am linken Ende des Zauns an der Leiter hinab zum versteckten Medi-Pack.
Aldwych, Secret 1: Im Schacht neben dem roten Raum laßt Ihr Euch auf die erste brüchige Plattform fallen und springt seitwärts nach links. Rutscht die Schräge hinab, springt ab und haltet Euch an der Nische gegenüber fest. Hangelt nach rechts und laßt Euch fallen. Rutscht die nächste Schräge rückwärts hinab, zieht Euch hoch und macht einen Rückwärtssalto samt Drehung (Quadrat und Kreis gedrückt halten). Rutscht wieder die Schräge hinab und haltet Euch fest. Laßt Euch dann bis zum Vorsprung mit dem Speicherkristall fallen (an den Vorsprüngen dazwischen jeweils festhalten und fallenlassen). **Secret 2:** Bevor Ihr zum Bahnsteig an der linken Rolltreppe gelangt, zerschießt Ihr das Fenster am Ende der verschütteten Halle und klettert in die versteckte Höhle. **Secret 3:** Links neben der Kammer, in der sich der Steinmetzhammer befindet, springt Ihr durch den roten Vorhang (Pfeil) und schnappt Euch den verzierten Stein. Mit ihm öffnet Ihr die Tür zum Raum, in dem ein Lagerfeuer brennt.



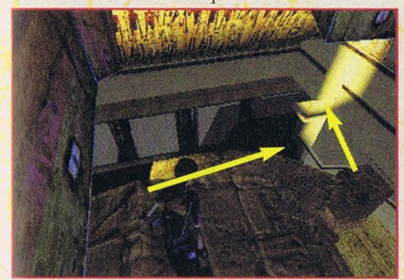
Secret 4: In der Kammer mit dem Knopf, der die Falltür unter dem Zugabteil öffnet, zündet Ihr eine Fackel an. An der Decke gegenüber des Knopfes entdeckt Ihr eine Nische. **Secret 5:** Erledigt nicht den Mann mit der Fackel am Ende des Levels, sondern rennt ihm hinterher. Er öffnet einen Raum rechts am Ende des Ganges. Betätigt dort die zwei Knöpfe und kehrt zum roten Raum zurück. Nun klettert Ihr durch die Falltür in der Decke, folgt den Stufen und durchquert die jetzt offene Tür rechts.
Lud's Gate, Secret 1: Im Raum mit den zwei flachen Wasserbecken nehmt Ihr den linken Gang. Seit Ihr der Stachelfalle entkommen, biegt Ihr beim

Schalter nach links ab, dann weiter nach rechts. Laßt Euch in der Ecke rückwärts fallen, hangelt Euch an der unteren Nische ganz nach rechts und zieht Euch hoch. Fallt rechts hinab in in den verstecken Raum. Der Rückweg führt über das Loch in der Decke.

Secret 2: Klettert den Schacht mit dem rautenförmigen Muster nach oben und springt an der linken Seite rückwärts mit einer Drehung an der im Bild gezeigten Stelle ab. Haltet Euch an der Leiter fest und klettert bis zum obersten Rand. Laßt die X-Taste kurz los und drückt sie sofort wieder. Gleichzeitig müßt Ihr nach oben drücken, um in die Nische zu gelangen.



Secret 3: Mit einem Sprung aus dem Stand und gedrückter X-Taste erreicht Ihr vom Kopf der Sphinx (linker Pfeil) aus einen Vorsprung. Springt weiter auf den Pfeiler und links an die Schräge (rechter Pfeil). Zieht Euch nach oben und rutscht hinab, springt hinüber zur Balustrade und lauft nach links zum Speicherkristall.



Secret 4: Verschiebt die zwei Kletterblöcke am Ende der Treppe hinter der Sphinx so, daß Ihr die Nische an der Decke (gegenüber den blauen Neonröhren) erreicht. **Secret 5:** Gelangt Ihr durch einen Wassertunnel in die große Höhle, wo der Taucher auf den Kisten sitzt, taucht Ihr nicht auf, sondern schwimmt rechts in das Becken. Zündet eine Fackel an, um unter Wasser die Nische zwischen den weißen Pfeilern zu entdecken. **Secret 6:** Schwimmt danach durch die andere Nische des Beckens in die Höhle und zieht am Hebel. Taucht zurück bis ans Ende des Wassergrabens und steigt nach rechts hinauf. Krabbelt zur geöffneten Wasserluke (siehe Bild ganz oben), taucht auf der anderen Seite auf und krabbelt nach links. Der Taucher darf Euch dabei nicht entdecken und fortrennen! Rechts neben den Felsen klettert Ihr in den Gang und erledigt den Wächter. Springt sofort ins Wasser und schwimmt nach links zu Speicherkristall



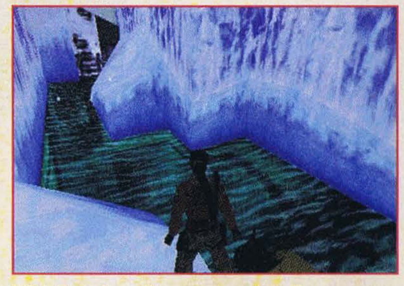
und Tauchfahrzeug.

Innenstadt, Secret 1: Nachdem Ihr auf die erste Kletterdecke gestiegen seid, lauft Ihr nach links und hangelt Euch an der Kante am Ende der Plattform nach links. Laßt Euch zur Nische darunter fallen und klettert in den Geheimraum.

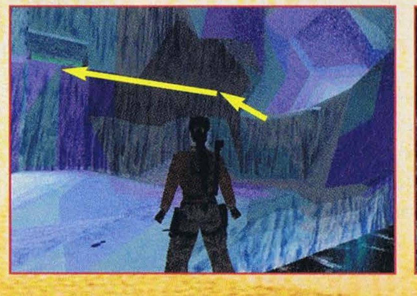
Antarktis, Secret 1: Bevor Ihr am Bug des Schiffes zum Motorboot hüpft, lauft die rechte Reling bis zum Ende zurück und springt aus dem Stand und gedrückter X-Taste in die Eishöhle.

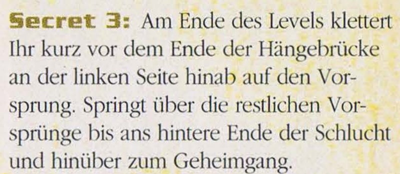
Secret 2: Nachdem Ihr mit dem Motorboot das Schiff umrundet habt und in den Wasserkanal links getuckert seid, steigt Ihr an der linken Einbuchtung aus und klettert die Leiter empor. Zündet eine Fackel an und rutscht die Schräge hinab. Springt am unteren Ende ab und haltet Euch an der Nische fest. Krabbelt zweimal rechts herum in den Geheimraum.

Secret 3: Nachdem Ihr das Tor geöffnet habt, steigt Ihr aus dem Boot auf die erste rechte Plattform im Kanal (siehe Bild), direkt darunter taucht Ihr in die Nische am Grund und holt Euch den Schlüssel zur Hütte. Diese befindet sich am Anfang des Levels.



RX-Techs Bergwerk, Secret 1: Klettert im Raum mit den drei Loren auf das Dach des Hauses neben der obersten Lore. Laßt Euch an der Rückseite links rückwärts fallen und hangelt nach rechts bis zur Leiter. Klettert hinunter, springt von der untersten Sprosse rückwärts ab und dreht Euch dabei in der Luft. Haltet Euch an der gegenüberliegenden Nische fest und klettert in den Geheimraum. **Secret 2:** In der Halle, wo Ihr das Brecheisen findet, springt Ihr rechts von der grünen Nische auf den Eishügel. Hangelt Euch am unsichtbaren Vorsprung nach links (Bild rechts, linker Pfeil) und betätigt den Schalter. Dieser öffnet die Tür im Raum des ersten Secrets.





Secret 3: Am Ende des Levels klettert Ihr kurz vor dem Ende der Hängebrücke an der linken Seite hinab auf den Vorsprung. Springt über die restlichen Vorsprünge bis ans hintere Ende der Schlucht und hinüber zum Geheimgang.

Die vergessene Stadt Tinnos, Secret 1: Auf der Brücke hinter den fünf Schaltern gelangt Ihr über zwei unsichtbare Plattformen in das "Wespennest" rechts oben. Die erste erreicht Ihr mit einem Laufsprung vom Dach des hinteren Brückenbogens (Bild rechts). Geht von der vorderen Kante dieser Plattform einen Schritt zurück und springt aus dem Stand leicht schräg auf den kleinen flachen Abhang links. Mit einem weiteren Laufsprung erreicht Ihr die zweite Plattform (Bild rechts). Per Laufsprung und mit gedrückter X-Taste gelangt Ihr hinein.





Secret 2: Im großen Raum mit den vielen Plattformen und Hebeln betätigt Ihr den Schalter, der eine Tür vor einem Speicherkristall öffnet. Vorher müßt Ihr aber noch das Tor am Boden des Raumes aufmachen. Spurtet sofort los und klettert auf schnellstem Wege nach unten, rennt durch das Tor und den nächsten Raum bis in die linke hintere Ecke. Klettert die Leiter hoch, legt den Hebel um und biegt nach dem Fallgitter nach rechts. An der Lichtsäule vorbei geht's die Treppe hinauf, dann zurück zu den zwei schwingenden Feuertöpfen und auf die Brücke. Spurtet bis ans Ende und hüpft rechts über die Vorsprünge nach unten. Wart Ihr schnell genug, erreicht Ihr den Kristall, bevor sich die Tür wieder verschließt. **Secret 3:** Nachdem Ihr aus dem großen Sumpf rechts auf die Treppe geklettert seid, springt Ihr von der untersten Stufe auf den Vorsprung davor, dann über den Sumpf hinüber zum nächsten Vorsprung. Dreht Euch nach links und entdeckt schräg oben unter der Steinbrücke eine Nische. Springt wieder über den Sumpf auf den Vorsprung unter der Nische, klettert hinein und legt den Hebel um. Mit Hilfe des Quaders, der dadurch herabgelassen wird (im Raum neben den schwingenden Feuertöpfen), gelangt Ihr zum letzten Geheimraum. *th*





AKUJI THE HEARTLESS

SO FINDET IHR DIE 52 SEELEN

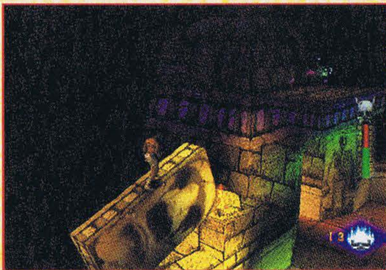
PS Akujis Höllentrip verlangt viel Sucharbeit. Mit dem MAN!AC-Wegweiser fällt es Euch aber leicht, alle 52 verblichenen Vorfahren zu finden! *us*

Cocytus: Klettert die erste Anhöhe hinauf, geht dann nach links und steigt auf den Mauervorsprung hinter Euch. Im Gefäß findet Ihr die erste Seele. Folgt dem Gewässer bis zum Wasserrad, dort betretet Ihr den Gang links. Im Gebäude steigt ihr den Mauervorsprung hinauf. Am Ende betätigt Ihr den Schalter und sammelt die zweite Seele ein. Kehrt zum Wasserrad zurück, steigt hinauf und folgt dem Weg. Zertrümmert die Vasen vor dem Tor und sammelt eine weitere Seele ein. Hangelt Euch am Gitter entlang und steigt die Leiter am Ende des Sees hoch. Springt über die Steinsäulen nach rechts auf den Felsweg; dort seht Ihr ein Seil. Gleitet damit zur Gegenseite und lauft nach hinten, wo sich in einer kleinen Säule der letzte Vorfahre verbirgt.

Pluton: Lauft durch das erste Tor und dann nach rechts zur Rune. Öffnet das Gitter vom Beginn und steigt nach unten. Stellt Euch auf den Schalter und geht durch das Portal. Springt erneut runter, um unten eine Seele zu finden. Nach dem Tor geht es nun nach links, springt hier auf den schwebenden Felsen rechts. Sammelt die zweite Seele ein. Im folgenden Raum aktiviert Ihr zwei Schalter und geht danach über eine Leiter durch das offene Tor rechts oben. Haltet Euch hier links und Ihr seht auf einer Säule den dritten Ahnen. Dreht um und laßt Euch in den Raum auf der rechten Seite fallen. Im Wasserloch an einer Wand sammelt ihr die vierte Seele ein, die Ihr zuvor nicht erreichen konntet.

Khalas: Legt den Schalter um und steigt nach oben, über den Kronleuchter holt Ihr Euch die Rune für das Tor. Klettert im nächsten Raum über die Blöcke zum Gitter. Hangelt Euch zur Gegenseite und springt von dort aus auf das Gitter. So erreicht Ihr den Kronleuchter, auf dem ein Ahne ruht. Folgt dann dem Weg bis zur Gabelung, steigt hier links die Stufen hinauf, am Ende des Absatzes findet Ihr die zweite Seele. Öffnet das Tor mit einer Rune, auf der beweglichen Plattform dahinter fahrt Ihr erst in die linke Bucht zur nächsten Rune, danach in die vordere, um magische Stufen zu erschaffen. Steigt hinauf und schießt auf die von der Decke hängende Voodoomaske. Dadurch öffnet Ihr das Gitter in der dritten Bucht, hinter dem eine weitere Seele liegt. Klettert zur letzten Plattform und geht durch den Torbogen. Dahinter springt Ihr über drei Vorsprünge an der rechten Wand nach oben, dort wartet Euer letzter Ahne.

Oinos: Folgt dem Weg bis über die Brücke, dann seht Ihr die erste Seele direkt vor Euch. Über magische Stufen steigt Ihr nach oben, springt zur anderen Seite und geht dort durch das Tor auf eine Kreuzung. Neben einem der vier Durchgänge liegt ein umgekippter Stein. Über diesen kommt Ihr auf einen Dachvorsprung mit der zweiten Seele. Hinter dem offenen Ausgang schlagt Ihr Euch durch die rollenden Steinscheiben. Steigt die Leiter hinauf und sammelt die Rune ein, springt danach über die beiden Torbögen nach unten zum dritten Ahnen. Öffnet nun den nächsten Durchgang. In der Halle dahinter aktiviert Ihr die beiden Schalter auf der unteren Ebene für weitere Stufen. Steigt diese hinauf und geht links entlang, bis Ihr inmitten von Stacheln die letzte Seele findet.



Nur über diesen Stein kommt Ihr in Oinos zur Seele auf dem Dach

Discord: Springt über den Abgrund und klettert nach links hinauf. Über die Dächer der Grabstätten kehrt Ihr zum Anfang zurück und findet dort die erste Seele. Nehmt die rechte Abzweigung, hinter dem Tor steigt Ihr nach oben und geht über die Brücke. Klettert auf das folgende Gebäude und benutzt den zweiten Seilzug. Unten zertrümmert Ihr die Tür des Mausoleums – dort ist der zweite Ahne. Lauft zurück, benutzt den ersten Seilzug und klettert an der Leiter hoch, die Ihr mit einer Rune aktiviert. Auch hier erschafft Ihr eine Leiter, mit der Ihr zu einer weiteren Brücke kommt. Davor steht ein einzelnes Gebäude, hinter dessen Tür Ihr die dritte Seele findet. Nach der Brücke schlagt Ihr Euch über eine Plattformkombination nach oben zum Ausgang, direkt dahinter wartet der vierte Ahne auf Euch.

Stygia: Folgt dem rechten Weg und geht durch das Tor. Springt über die Plattformen bis zum Käfig, in dem die erste Seele ruht. Im nächsten Raum lauft Ihr über die Schlangenrücken und steigt die runden Plattformen im nächsten Raum nach oben, um eine Rune zu finden. Springt hinunter und sammelt im See darunter den zweiten Ahnen, bevor Ihr über dem Schlangenrücken das Portal öffnet. Durchquert den folgenden Raum und nehmt dabei die dritte Seele über dem Torbogen am Ausgang mit. Baut die dreistöckige Gottesstatue zusammen, den vierten Ahnen findet Ihr, wenn Ihr auf der zweiten Etage hinter der letzten Plattform runterspringt.

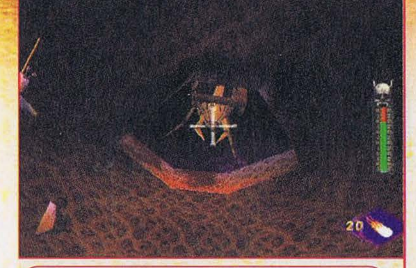
Hutama: Lauft nach unten, bis Ihr zu einer Säule kommt, auf der eine Seele ruht. Steigt danach den Berg hoch und auf die rechte Anhöhe vor dem Tor. Balanciert über den Steg und durchtrennt das Seil, um das große Tor zu öffnen. Benutzt im nächsten Gebiet das Blatt als Trampolin: Dadurch erreicht Ihr einen Seilzug, an dessen Ende der zweite Ahne wartet. Mit einem weiteren Seil baut Ihr Steinstufen, steigt diese hinauf und folgt dem schmalen Weg, bis Ihr erneut ein Seil kappt. Folgt dem so erschaffenen Pfad bis zur Holzwippe. Über eine Pflanze erreicht Ihr wieder zwei Seile, die Euch den Weg weisen. Ein Trampolinblatt bringt Euch da-



Wer geradewegs in den Ausgang stürmt, hat in Discord schlechte Karten: Eine Seele ist direkt dahinter versteckt.

nach erneut zu einem Seil und einer Hängebrücke. Bevor Ihr dort langgeht, dreht Ihr Euch um und springt über zwei weitere Blätter nach oben zu einem Gefäß mit der dritten Seele. Bleibt danach auf dem Weg, bis ein Seilzug kommt, an dessen Ende Ihr ein letztes Mal Seile abtrennt. Nun lauft Ihr auf einem schmalen Steg den Berg hinauf. Bevor Ihr die zweite Leiter hochklettert, schnappt Ihr Euch die vierte Seele auf einem Absatz dahinter.

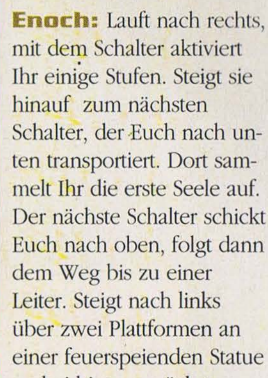
Ladhaa: Steigt nach oben und geht über die Brücke, danach klettert Ihr durch das Loch im Baum zur ersten Seele. Benutzt den Gleiter und springt über den Baumstamm. Bevor Ihr dem Weg folgt, steigt Ihr die Leiter links hoch, in der Nische darüber wartet der zweite Ahne. Hinter den drei Plattformen danach legt Ihr den Schalter um und fahrt mit dem Lift nach oben. Von dort aus geht es über die drei Baumstämme bis zu einem Haus, in



Die Insektenkönigin harrt der Dinge. Schaut Ihr auf Ladhaa nicht nach oben, entgeht Euch eine Seele.

dem der dritte Ahne ruht. Jetzt erklimmt Ihr mehrere Drehplattformen, bis Ihr einen Gleiter erreicht. Kurz darauf findet Ihr eine weitere Flugpassage, die Euch zu einem Gebäude bringt. Habt Ihr die Gegner vernichtet, schaut Ihr nach oben und seht durch das Loch im Dach ein riesiges Insekt. Vernichtet es mit ein paar Schüssen, dann senkt sich eine Leiter herunter. Steigt hinauf und lauft um den Stamm herum – dort schwebt die vierte Seele.





Die am gemeinsten positionierte Seele im Spiel: Nur mit einem Sprung ins Leere kommt Ihr in Enoch weiter.

Seiomos: Aktiviert eine Plattform und betretet das Tor hinter dem Übergang. Dort lauft Ihr zur Kristallfigur im See und zertrümmert sie. Dahinter liegt die erste Seele. Steigt die Leiter hinauf und springt über die Kristallplattform zur Rune. Mit dieser baut Ihr im zentralen Raum eine Brücke. Überquert sie und geht nach links. Zertrümmert eine weitere Figur und springt über die auftauchenden Plattformen nach oben. Wandert über den kleinen Pfad nach rechts und sammelt den zweiten Ahnen ein, bevor Ihr an den Gittern zur Rune hangelt. Folgt dem neuen Weg bis an ein Tor. Vor diesem springt Ihr nach unten und findet die dritte Seele. Geht nach rechts zur Rune und durch das Tor. Dahinter klettert Ihr bis ganz nach oben, wo ein großes Steinmonster auf Euch wartet, das nach bei Beschuß eine Rune freigibt. Öffnet damit unten das Tor und klettert im nächsten Raum nach oben zur Rune. Diese erzeugt eine Brücke zu mehreren Kristallplattformen – auf einer davon wartet die letzte Seele.

Limbo: Folgt dem Weg und aktiviert die Brückenschalter, bis Ihr an eine Kreuzung kommt. Holt rechts die Rune und aktiviert damit mehrere Plattformen, über die Ihr schnell springt. Geht zurück zur Insel links, wo der erste Ahne wartet. Klettert über die Leiter nach oben und laßt Euch in die nächste Ebene fallen. Im Aufwind sammelt Ihr eine Rune, die einen Plattformweg freigibt. Springt bis zum Schalter, der die Pyramide umkippt. Überquert sie und laßt Euch rechts auf eine (versteckte) tiefere Eben fallen. Hier schwebt die zweite Seele. Steigt wieder nach oben. Über eine Stachelplattform gelangt Ihr zu vier Schaltern. Aktiviert alle, um eine neue Brücke zu bauen. Danach geht es über die verschwindenden Plattform zur Rune. Auf dem Rückweg springt Ihr nach links auf eine verborgene Route mit Schalter. Dieser öffnet ein Versteck, in dem die dritten Seele liegt. Geht jetzt nach oben und über weitere Plattformen. Erledigt den Höllenhund, um eine Treppe zu errichten. Mit dem Schalter ruft Ihr eine Fähre. Nach dem Transport betätigt Ihr wieder einen Schalter und laßt Euch vom Luftstrom nach oben tragen. In der großen Halle springt Ihr in den grünen See – auf einer Plattform ruht der vierte Ahne.

Enoch: Lauft nach rechts, mit dem Schalter aktiviert Ihr einige Stufen. Steigt sie hinauf zum nächsten Schalter, der Euch nach unten transportiert. Dort sammelt Ihr die erste Seele auf. Der nächste Schalter schickt Euch nach oben, folgt dann dem Weg bis zu einer Leiter. Steigt nach links über zwei Plattformen an einer feuerspeienden Statue vorbei bis zum nächsten Schalter. Dieser gibt ein Tor frei. An der Brücke geht Ihr links und schlagt gegen die Wand. Ihr öffnet das Versteck der nächsten Seele. Danach steigt Ihr weiter hinauf, ehe Euch der Weg wieder über eine Brücke führt und erneut nach oben zu einem Schalter. An diesem müßt Ihr schräg vorbeispringen, um auf einer kleinen entfernten Plattform samt Seele zu landen. Kehrt danach zum Schalter zurück und steigt solange hoch, bis Ihr vor einem Gitter steht. Erklimmt die Säule, damit Ihr irgendwann eine gigantische Schlangenstatue seht. Zerstört sie und setzt die erhaltene Rune auf der anderen Säule ein. Steigt jetzt nach ganz oben zum nächsten Altar, von dem Ihr auf eine der zerstörbaren Säulen springt und von dort auf die Mauer mit der vierten Seele.

Caina: Geht zum Lavafeld. Auf den ersten Felsenstücken seht Ihr schon die



Hoch über Gehenna kämpft Ihr mit rotierenden Kisten, die genaue Sprünge schwer machen.



Im tristen Limbo überseht Ihr leicht diese Seele: Der Absatz rechts unten ist nur mit einem Sprung zu erreichen.

Seele. Springt über die beiden Messer nach oben und drückt den Schalter nieder, um einen Weg durch die Lava zu ebnen. Folgt dem Strom und haltet Euch dann so lange es geht links. Steigt auf die Fassade und lauft die Wand entlang. Bevor Ihr durch das nächste Tor geht, springt Ihr zur anderen Seite und holt den zweiten Ahnen am Ende des Mauervorsprungs. Lauft weiter geradeaus, bis Ihr erneut zur Lava kommt. In einer der Spalten steckt die dritte Seele. Der nächste Schalter zerstört wieder eine Säule, springt auch hier über die Stücke und folgt dem Verlauf der beweglichen Plattformen bis zu einer Treppe. Drückt Euch vorsichtig an den Klingen vorbei und hangelt am Gitter entlang. Mit der ergatterten Rune geht Ihr nach rechts und über die Arme der Statue. Bevor Ihr Euch von der Klinge nach oben transportieren laßt, springt Ihr in die Nische rechts davon, in der die vierte Seele wartet.

Gehenna: Klettert über die Leiter und springt auf die Wrackteile, ehe Ihr Euch durch die Luftströmungen schlagt. Fahrt mit der Plattform herunter und schaut dann auf die Ebene unter ihr: In dem Faß steckt die erste Seele! Folgt dem Weg und geht eine Treppe hinunter. Springt mit Anlauf über das brennende Bodenstück auf die Seilleiter des Schiffs gegenüber: Im Ausguck wartet der zweite Ahne. Gleitet mit der Harpune zum nächsten Wrack. Schaltet das Gebläse aus, oben springt Ihr über lose Planken, bis Ihr mehrere schwebende Kisten seht: Über diese erreicht Ihr die dritte Seele. Geht nun zur nächsten Harpune und aktiviert den Schalter, um die Dampfmaschine zu starten. Laßt Euch vom Luftstrom einsaugen. Öffnet die Tür im Schiffsrumpf und betätigt den Schalter für den Laderaum. Geht durch die Tür und legt den Schalter um, danach kehrt Ihr zurück und steigt auf die Rampe. Mit der beweglichen Plattform fahrt Ihr bis zum Steg, von dort aus hüpft Ihr in das Rohr. Nehmt die Rune und geht in den nächsten Luftstrom. Im Kapitänsraum aktiviert Ihr eine Leiter. Klettert sie und die Seilleiter hinauf, im Ausguck aktiviert Ihr die Harpune. Am Ende der Leine findet Ihr nun den letzten Ahnen.

Um Akuji und Kesho wieder zusammenzuführen, benötigt Ihr nur 40 der 52 Seelen. Sammelt Ihr alle, bekommt Ihr zur Belohnung nach dem eigentlich Abspann noch eine zweite FMV-Sequenz zu sehen.



BLAZE & BLADE

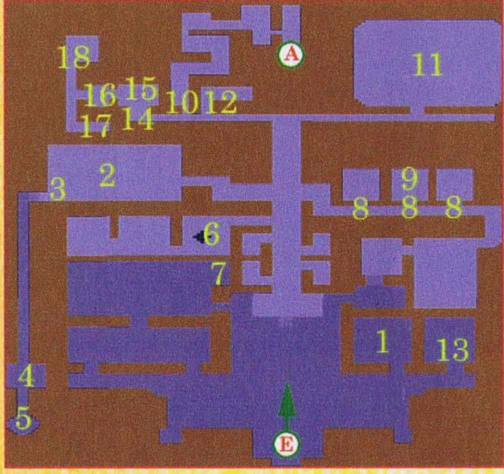
KOMPLETTLÖSUNG, TEIL 2 VON 3

PS Auf der Suchen nach den magischen Diamanten für die alte Steintafel verschlägt es Euch im zweiten Teil des „Blaze & Blade" Players-Guides in das Schloß des Unsterblichen und das Labyrinth der Toten. Letzteres hat es in sich: Ganze zehn Etagen müssen gemeistert werden, bevor Ihr wieder Tageslicht erblickt.

Schloß des Unsterblichen

Erdgeschoß:

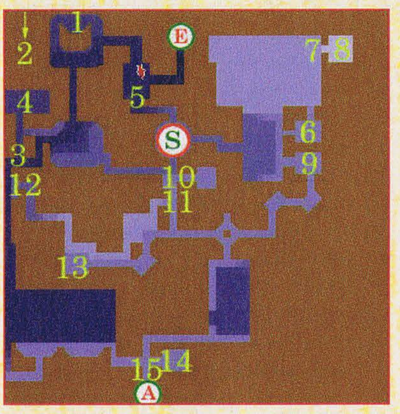
Der Dieb knackt an einigen Stellen verschlossene Türen. So spart Ihr Euch oft einen Umweg und verschiedene Jump'n'Run Einlagen. Besonders lästige Gegner sind Harpyen, die Euch mit ihrem Gesang einschläfern. Holt die fliegenden Monster besser schnell mit einem Zauber vom Himmel.



In Raum (1) liegt „Das eherne Buch" auf dem Tisch. Damit macht Ihr Euch auf den Weg in die Bibliothek (2). Ein Bücherregal unterscheidet sich farblich von den anderen: Hier setzt Ihr den stählernen Wälzer ein, worauf sich die Türe (3) zu einem Gang öffnet. Folgt dem Weg bis zur Kammer (4) in der Ihr die Magnum-Flasche findet. Diese füllt Ihr am Brunnen in der Küche (6) mit Wasser, welches Ihr benötigt, um das Kaminfeuer im Speisesaal (7) zu löschen. In der Asche liegt der „Gästezimmerschlüssel". Damit schließt Ihr die drei Türen (8) auf, werdet aber nur im mittleren Raum fündig. Aus der Truhe nehmt Ihr das „Schwarze Kruzifix", das Euch Zugang zum Bereich 10 gewährt. Danach geht's zum Ostflügel in den ersten Stock. Um die Geheimnisse hinter den noch verschlossenen Türen zu lüften, müßt Ihr zuerst in den kommenden Etagen einige Gegenstände sammeln. Im Ballsaal (11) gibt es noch nichts zu tun, hier erscheint später ein Teleporter in die zweite Etage.

Ostflügel, 1. Stock:

Nicht verzweifeln: Hinter dem Wasserfall ist ein Geheimgang (1) versteckt, der zu einer Truhe mit dem „Bronze-Schlüssel" führt (2). Ist ein Dieb in der Gruppe,



dann gelangt Ihr über Punkt 3 in die Schatzkammer, in der Ihr den „Theaterzimmerschlüssel" einsackt. Ohne Dieb müßt Ihr (später) den Umweg über die schwebenden Plattformen nehmen – Vorsicht: Schnell springen, die Plattformen kippen unter Eurem Gewicht weg! Der „Bronze Schlüssel" macht den Weg bei Punkt 5 frei. Im Lagerraum (6) schnappt Ihr Euch den „Stern-" und „Mondschlüssel". Um von Stelle 7 nach 8 zu gelangen, klettert Ihr über die Leiter im linken oberen Eck auf die Regale und springt bis zur Tür. Ein Elf entzaubert das Siegel, damit Ihr die Truhe dahinter plündern könnt. Macht Euch dann auf den Weg zu Punkt 9, wo Ihr den Schalterhebel findet. Die Türe (10) wird mit dem „Sternschlüssel" aufgeschlossen, dahinter steht eine Kiste mit dem Silberschlüssel. Den „Mondschlüssel" benützt Ihr bei Punkt 11 und folgt dem Gang bis zum Balkon (12). Setzt den „Schalterhebel" ein, um das Tor hinter Punkt 3 zu heben. Holt Euch von Markierung 13 den Kupferschlüssel und lauft über 3 in den Theatersaal. Dort erledigt Ihr die anstürmende Monsterschar, damit sich die südliche Türe öffnet. Hinter der Türe (14) bekommt Ihr eine Gratis-Heilung, bevor Ihr Euch mit dem „Theaterschlüssel" über die Türe (15) auf den Weg in den zweiten Stock macht.

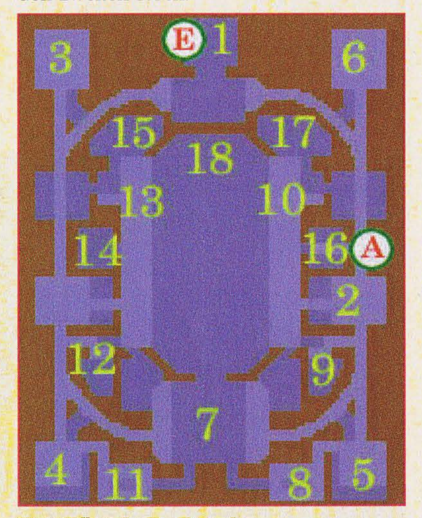
Ostflügel, 2. Stock:

Dieser Level ist etwas tückisch, da sich das Stockwerk auf zwei Etagen teilt, darum ist die Karte etwas schwer zu lesen. Die unterschiedlichen Farbabstufungen kennzeichnen verschiedene Höhen.

Der Teleporter führt zum Ballsaal im Erdgeschoß. Bevor es zurück geht, sammelt Ihr erst noch den „Goldenen Schlüssel" (2), dann lauft Ihr in den Teleporter.

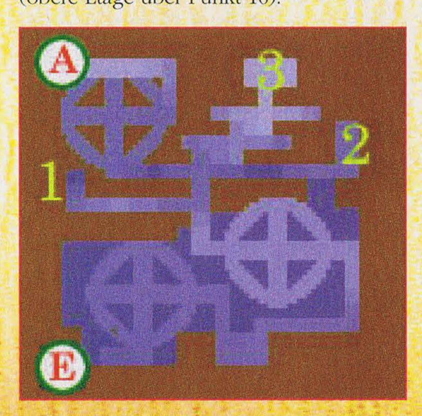
Das Schloß des Unsterblichen – Erdgeschoß

Der „Silberschlüssel" paßt zur Tür 12, im Raum dahinter steht eine Kiste mit dem „Blauen Juwel". Der „Kupferschlüssel" schließt Zimmer 13 auf – dort holt Ihr Euch das „Rote Juwel" aus der Schatzkiste. In den Bereich hinter Tür 14 gelangt Ihr mit dem „Goldenen Schlüssel". Plündert die Truhe (15), und setzt den roten und blauen Juwel in die Apparatur (16) ein. Heraus kommt ein „Lila Juwel", mit dem Ihr das westlich Tor öffnet. Schnappt Euch die Zaubermedizin (17) und teleportiert in den zweiten Stock.

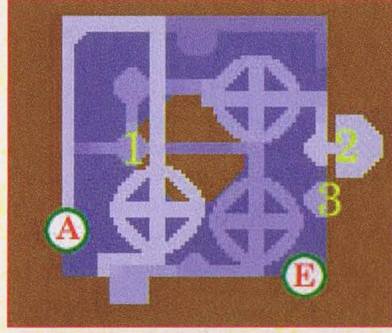


Ostflügel, 2. Stock:

Behandelt die Teleporter 3, 4, 5 und 6 mit der Zaubermedizin. Jetzt kommt es in Zimmer 7 zu einem Kampf gegen vier Wasserspeier. Sind die Monster zerlegt, dann öffnen sich die Türen zum großen Saal und zum Zugang in die zweite Etage (8 und 11). Bei Punkt 9 und 10 legt Ihr die Hebel um, damit sich die Türen darunter öffnen. Bei Markierung 6 schnappt Ihr Euch das Fledermausmedaillon, das die letzte Türe im Erdgeschoß (18) öffnet. Legt die Hebel 12 und 13 um und holt von Punkt 14 das Wolfsmedaillon. Um zur Truhe (15) zu gelangen benötigt Ihr einen Elfen, der das Zaubersiegel löst. In Raum 16 bekommt Ihr „Öl und Ölkanne", anschließend untersucht Ihr in der Haupthalle die Gemälde. Ein Kunstwerk entfesselt einen Sturm, der das Feuer im Kamin löscht – nehmt das Tigermedaillon mit. Das Wolfsmedaillon öffnet die letzte Tür (obere Etage über Punkt 16).

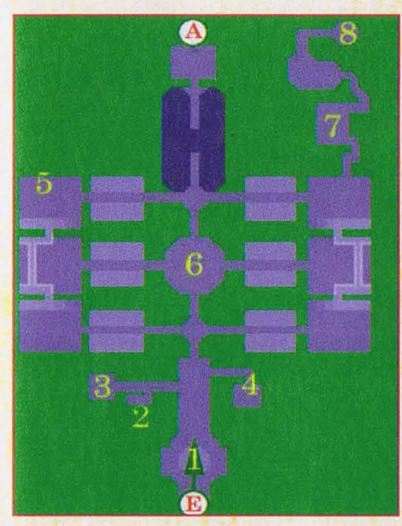


Uhrenturm 1:
Plündert die Truhe (1), bei Punkt 2 löst Ihr den verklemmten Schalter mit „Öl und Ölkanne". In der Nische (3) werden die Helden geheilt.

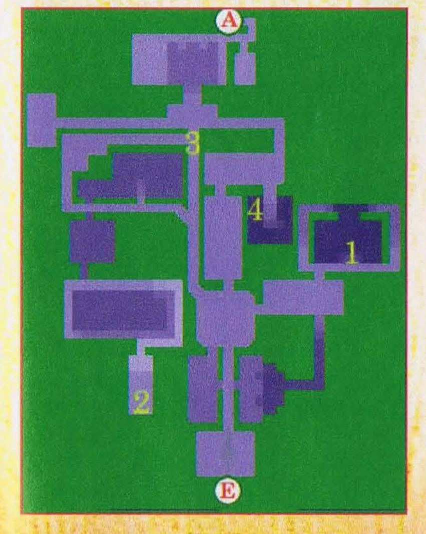


Uhrenturm 2:
An der Kreuzung (1) geht es nach Osten zum Ausgang, der mit dem „Wolfsmedaillon" geöffnet wird. Zur Heilungs-Plattform bei Markierung 3 gelangt Ihr nur mit einem gewagten Sprung.

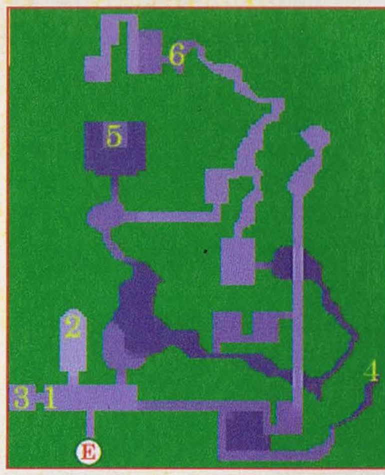
Ostflügel, 3.Stock:
Hier findet Ihr zwei Truhen. Folgt der Treppe nach oben bis zum Teleporter, der Euch auf das Dach des Schlosses bringt, wo Ihr gegen Werwolf und Tiger antretet.



Das Labyrinth der Toten:
Der Teleporter (1) führt in das zehnte Untergeschoß. Um an die Truhe (3) zu gelangen, müßt Ihr zu zweit vorgehen: Ein Spieler hält den Hebel (2) in Position, während der zweite die Schatzkiste plündert. Die Türe (4) bleibt vorerst verschlossen. In der Gruft (5) ist in einem Sarg der „Kontrollraumschlüssel" versteckt. Aktiviert damit im Kontrollraum (7) die Säule. Dort greift Ihr Euch auch den Schatz und geht weiter zu Punkt 8 – hier legt Ihr den Hebel um.



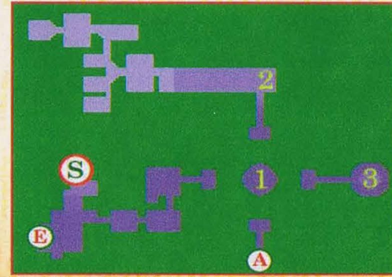
2. Untergeschoß:
Schnappt Euch die Altarstatue (1) und benutzt sie bei Markierung 2. Die Türe (3) läßt sich von Süden nicht öffnen, Ihr müßt den Umweg über die Truhe (4) nehmen. Das Tor (5) bleibt noch durch eine magische Barriere versperrt.



3. Untergeschoß:
Um die Türe (1) zu öffnen sprecht Ihr mit dem Geist (2). Von ihm bekommt Ihr den „Lagerschlüssel". Im Lager (3) legt Ihr den Hebel um. Bei Punkt 4 findet Ihr eine Truhe. Redet mit dem Geist (6) damit sich der Zugang zum Wassersegnungsraum (5) öffnet. Die Tür (6) bleibt verschlossen, bis das Wasser gereinigt wurde.



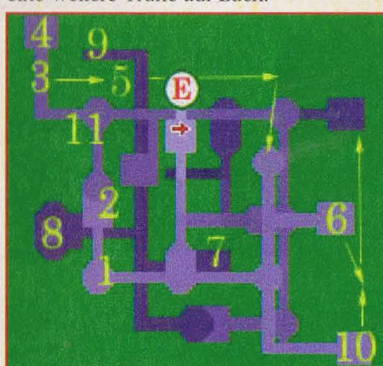
Wassersegnungsraum:
Um das Wasser zu reinigen, müßt Ihr vier glühende Stäbe (1, 2, 3 und 4) versenken. Gebt acht, daß Ihr an den Schrägen nicht abrutscht und in die Tiefe stürzt. Ist das Weihwasser wieder blau, geht Ihr zurück in das dritte Untergeschoß zu Punkt 6.



5. Untergeschoß:
Bei Punkt 1 trefft Ihr auf den kopflosen Endgegner, der einen weiteren Stein bei sich trägt. Ihr findet einen Schalter (2), durch Raum 3 könnt Ihr in das erste Untergeschoß zurückteleportieren.



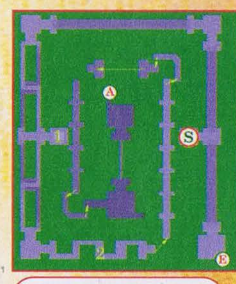
6. Untergeschoß:
Plündert die Truhen (1). Im Norden springt Ihr über die schwebenden Quader. Die Türe (2) kann nur von einem Dieb geöffnet werden, dahinter wartet eine weitere Truhe auf Euch.



7. Untergeschoß:
Dieser Level besteht aus drei Etagen. Schiebt den Steinblock (1) auf den Schalter (2), damit sich die Plattform senkt. Achtung: Vor dem Heilungsfeld (4) ist eine Falltüre im Boden (3). Bei Markierung 5 findet Ihr eine Truhe. Das Heilungsfeld (6) ist nur eine Attrappe und entpuppt sich als weitere Falltüre. Den Quader (7) schiebt Ihr abermals auf den Schalter. Holt Euch den „Goldenen Schlüssel" (8), vor der Truhe (9) ist wieder eine Falltüre im Boden versteckt, ebenso an Punkt 10. Den Ausgang (11) findet Ihr in der dritten Etage des Levels.

8. Untergeschoß:
Kämpft Euch durch die Gänge und springt über die Abgründe. Bei Punkt 1 ist ein Heilungsfeld, bei 2 eine Truhe.

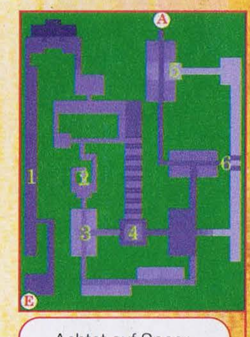
9. Untergeschoß:
Vorsicht: In den langen Gängen werdet Ihr von einer fahrenden Stachelwand gejagt. Gratisheilung gibt's bei Markierung 2, anschließend müssen bei Punkt 3 alle Monster getötet werden, damit sich die Türen öffnen. Auf dem Podest (4) wartet eine weitere Kiste, ebenso bei den Punkten 5 und 6. Damit sich die Türen öffnen, erledigt Ihr wieder alle Mumien und Ritter. Der Ausgang liegt im Norden.



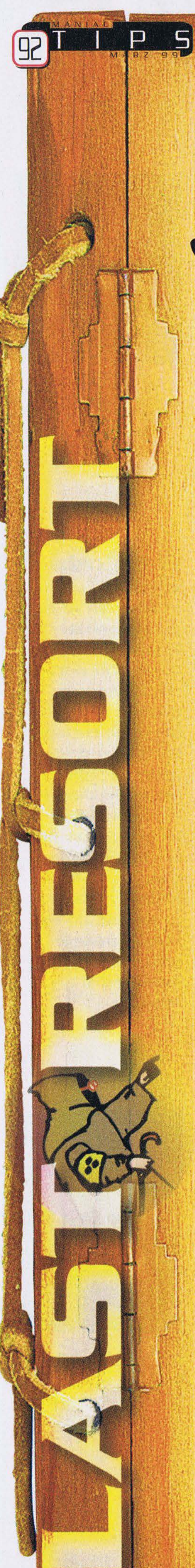
Im achten Untergeschoß entdeckt Ihr eine Truhe und einen Speicher-Punkt.

Am Ende

erwartet Euch in Stockwerk 10 der Zombiemeister mit seinen Schergen. Gegen ihn waren alle bisherigen Endgegner ein Kinderspiel. Entledigt Euch zuerst der anderen Monster, bevor Ihr Euch mit dem üblen Kerl anlegt. Es ist hilfreich, wenn ein paar Freunde die anderen Charaktere lenken, da sie vom Computer gesteuert kaum Initiative übernehmen.



Achtet auf Speerfallen, die überall im neunten Kellerstockwerk versteckt sind.



TUROK 2 SEEDS OF EVIL

CHEATS UND AUSGEWÄHLTE WAFFENTIPS



Beim Kampf gegen die Armee des Primagen helfen wir Euch mit Tips zu den Talisman-Symbolen und ausführlichen Infos aller Turok-Waffen. Die Facts stammen aus erster Hand – Entwickler Iguana öffnete für uns die Archive und verrät Euch heiße Infos direkt aus der Design-Abteilung... *cb*

Talisman-Tips

Jedes der fünf Talisman-Symbole gibt Turok die Kraft, spezielle Dinge zu tun, ohne die das Spiel nicht erfolgreich beendet werden kann. Um einen Talisman zu erhalten, muß Turok eine von fünf Federn in den Saquin-Schrein bringen. Diesen erreicht Ihr via Talisman-Portal – Ihr findet Euch in einem Opferraum wieder, in dem die Federn an Altäre gebracht werden.
Jeder Talisman muß dann an ganz speziellen Punkten des Levels benutzt werden. Ihr erkennt diese Stellen an den Tafeln, auf denen das Symbol des benötigten Talismans vermerkt ist.

1. Herz des Feuers
Dieser Talisman gibt Turok die Fähigkeit, durch Lava, Feuer und andere "heiße" Gebiete zu marschieren, ohne sich die Jäger-Zehen zu verbrennen.
Anwendbar ist er in der dritten und fünften Spielstufe.

2. Geflüster
Durch diesen Talisman kann Turok die Stimmen der "Whisperer" hören, die ihm Zutritt in neue Bereiche erlauben. Im Klartext seht Ihr dadurch an bestimmten Stellen transparente Aufwinde, die Turok in die Luft tragen. Anwendbar ist dieser Talisman nur im vierten Level.

3. Auge der Wahrheit
Durch das Auge kann Turok anfangs unsichtbare Pfade erkennen und sie benutzen. Immer wenn Ihr schwebende Extras seht, die unerreichbar scheinen, kann dieser Talisman benutzt werden. Schon im ersten Level befindet sich ein passendes Feld, weitere Einsatzmöglichkeiten sind im dritten und fünften Level versteckt.

4. Spirit-Haken
Dieser Haken erlaubt Turok, steile Wände zu besteigen. Vor allem Geheimräume und versteckte Passagen sind nur damit erreichbar. Anwendbar ist dieser Talisman im zweiten und fünften Level.

5. Atem des Lebens
Mit Hilfe dieses Talismans kann Turok im Fluß der Seelen schwimmen – normalerweise ist das Wasser giftig. Deshalb ist dieses Artefakt notwendig, um den Fluß zu reinigen – eine der Hauptaufgaben im zweiten Level. Eine weitere Anwendung ist im fünften Level möglich.

TUROK 2-CHEATS



Um die Cheat-Codes einzugeben, geht Ihr in den "Enter Cheats"-Bildschirm. Aktiviert die Codes anschließend im "Cheats"-Menü.

Big Hands-Modus (Alle Feinde haben riesige Hände)
STOMPEM
Blackout-Modus (Zappendustere Umgebung)
LIGHTSOUT
Juan-Cheat (Foto eines Gewinners auf Health-Icons)
HEEERESJUAN
Zach-Cheat (Baby-Foto auf Health-Icons)
AAHGOO
Pen&Ink-Modus (Grafik besteht nur aus Linien)
IGOTABFA
Mini-Enemy-Modus (Alle Feinde schrumpfen)
PIPSQUEAK



Nur harmlose Gegner solltet Ihr mit dem normalen Bogen bekämpfen – meist kassiert Ihr damit aber heftige Treffer.

Waffentips

1. Talon
Wirkung: klein
Feuerrate: schnell
Munitions-Limit: unbegrenzt
Gut geeignet für: kleine Gegner (Raptoren), Feinde ohne Schußwaffen
Tips: Ein Handschuh, an dem zwei scharfe Klingen befestigt sind. Die optimale Waffe für den Einstieg und Raptoren, da sie keine Munition verbraucht. Um sie bestmöglich anzuwenden, seht leicht nach unten und stecht zu. Dann geht rückwärts – größere Gegner wie Raptoiden greifen nämlich im Gegenzug ebenfalls mit Klingen an!

2. Kampfklinge
Wirkung: groß
Feuerrate: schnell
Munitions-Limit: unbegrenzt
Gut geeignet für: Nahkampf, auch unter Wasser verwendbar
Tips: Die XXL-Version des Talon macht den kleineren Bruder eigentlich überflüssig. Haltet den Z-Taster ständig gedrückt, um mit permanenten Stichen schnell Schaden anzurichten – zwei Hiebe genügen, um die meisten Gegner zu töten. Nutzt diese Waffe gegen Spinnen und schnelle Gegner wie Raptoiden.

3. Bogen
Wirkung: mittel
Feuerrate: mittel
Munitions-Limit: 20 Standard-Pfeile
Gut geeignet für: mittelgroße, langsame Kreaturen
Tips: Mit dem Bogen richtet Ihr meist keine großen Schäden an. Mehrere Treffer sind nötig, um den Feind zu töten – es sei denn, Ihr zielt auf den Kopf des Gegners. Damit Euch die Munition nicht ausgeht, sammelt verschossene Pfeile an Wänden und Leichen umgehend wieder ein. Nicht vergessen: Je länger Ihr die Z-Taste gedrückt haltet, desto weiter fliegt der Pfeil. Am besten benutzt Ihr den Bogen nur in Notfällen und um Fässer zu sprengen. Ihr könnt damit aber auch wie einst Hänsel und Gretel den Weg markieren, um Euch nicht zu verlaufen.

4. Tek-Bogen
Wirkung: groß
Feuerrate: mittel
Munitions-Limit: 10 Explosiv-Pfeile
Gut geeignet für: langsame Kreaturen
Tips: Die Sniper-Waffe in "Turok 2" erlaubt es Euch, aus sicherer Entfernung auf Wachposten zu feuern. Klappt per Digitalpad die Zielsucheinrichtung herunter, und zoomt genau auf den Kopf des Gegners – ein tödliches Vergnügen! Mit Explosivpfeilen eliminiert Ihr auch große Feinde ohne Probleme, der Tek-Bogen arbeitet jedoch auch mit gewöhnlichen Pfeilen.

5. 9mm-Pistole
Wirkung: mittel
Feuerrate: sehr hoch
Munitions-Limit: 50 Patronen
Gut geeignet für: fast alle Gegner
Tips: Die Pistole ist während des ganzen Spiels ein zuverlässiger Begleiter. Gute Schützen landen gezielte Kopftreffer, Durchschnitts-Jäger benötigen etwas mehr

Munition – die Standard-Pistole erweist sich für jeden Spielertyp als sinnvoll. Ideal geeignet für Zielübungen von Anfängern.

6. Magnum-Pistole

Wirkung: mittel
Feuerrate: hoch
Munitions-Limit: 50 Patronen
Gut geeignet für: fast alle Gegner
Tips: Eine Upgrade-Waffe der 9mm, die aufgrund der Dreier-Feuerstöße für Anfänger ungeeignet ist – denen geht die Munition zu schnell aus! Profis zielen genau und feuern in den Kopf – dann ist die Magnum ein mörderisches Instrument.

7. Tranquilizer

Wirkung: mittel
Feuerrate: hoch
Munitions-Limit: 15 Pfeile
Gut geeignet für: mittlere Gegner
Tips: Um Schalter von Monstern drücken zu lassen, betäubt diese mit dem Tranquilizer. So bleibt das Vieh an der richtigen Stelle liegen. Nach der Prozedur ist das Opfer erheblich stärker als vorher – also nur dann anwenden, wenn es erforderlich ist. Seid Ihr knapp an Munition, betäubt Eure Gegner und schlachtet sie dann mit dem Warblade. Achtung: Würmer, Wespen und viele der großen Gegner wie Juggernauts sind gegen den Tranquilizer immun!

8. Gefrierkanone

Wirkung: mittel
Feuerrate: langsam
Munitions-Limit: 30 Pfeile
Gut geeignet für: mittlere und große Gegner
Tips: Je länger Ihr diese Waffe aufladet, desto länger bleibt der Gegner betäubt – so könnt Ihr größeren Gefechten aus dem Weg zu gehen. Nicht vergessen: Auch mit dieser Waffe wachen Eure Gegner verärgerter auf, als sie eingeschlafen sind.

9. Gewehr

Wirkung: groß
Feuerrate: mittel
Munitions-Limit: 20 Patronen und 10 Explosiv-Patronen
Gut geeignet für: große Feinde in kurzer Distanz
Tips: Turoks bester Freund im Nahkampf.



Falscher Standort: Steht Ihr im Feuer, solltet Ihr erst in Deckung gehen und den Gegner im Sniper-Modus eliminieren.

Auf größere Entfernung mag diese Waffe wenig hilfreich sein, doch steht Ihr wenige Meter vor dem Ziel, ist sie der Killer schlechthin. Zielt auf den Kopf, um diesen abzutrennen und so einen "One-Hit-Kill" zu ermöglichen! Doch auch bei Treffern auf Körper, Arme und Beine hat Euer Gegenüber nix mehr zu lachen! Per Digitalpad schaltet Ihr zwischen Explosiv- und Normalmunition um. Greifen Euch Bienen an, trefft Ihr auf große Entfernung mit Sicherheit. Achtung: Verschießt Explosivpatronen nicht auf kurze Distanz, sonst geratet Ihr selber in den Schlamassel!



Mit dem Plasmageschütz auf der Pirsch: Auch ein Nachtsicht-Gerät ist eingebaut.

10. Shredder

Wirkung: groß
Feuerrate: mittel
Munitions-Limit: 20 Shatter-Patronen und 10 Single-Patronen



Die Zerstörungswirkung der rotierenden Feuersturm-Kanone macht auch aus Dinosoiden Hackfleisch...

Gut geeignet für: Alles, was partout nicht krepieren will.
Tips: Der Shredder ist wegen seiner abprallenden Projektile prädestiniert für den Einsatz in Gebäuden und Gängen – jeder kriegt sein Fett weg! Leider kann diese Waffe keine Gliedmaßen abtrennen – getroffene Gegner behalten also bis zum Exodus ihre Kampfkraft. Auch aus der Distanz ist der Shredder eine gute Wahl. Profis schießen um die Ecke, halten aber Sicherheitsabstand. Im Nahkampf feuert Ihr schräg nach unten – so trifft der reflektierte Schuß (mit etwas Übung) direkt in Körper oder Kopf.

11. Plasmageschütz

Wirkung: groß
Feuerrate: mittel
Munitions-Limit: 150 Plasma-Einheiten
Gut geeignet für: Standardwaffe für alle Gegner
Tips: Eine Laserwaffe, die bei jedem Schuß fünf Energieeinheiten verbraucht und wie der Tek-Bogen über eine Sniper-Visiervorrichtung verfügt. Ausgewogene Waffe für jede Entfernung. Die Sniper-Einrichtung glänzt zusätzlich mit einer Nachtsicht-Automatik: Wenn's dunkel ist, erkundet das Gebiet und schaltet Gegner damit aus!

12. Feuersturm-Kanone

Wirkung: mittel
Feuerrate: Non-Stop
Munitions-Limit: 150 Plasma-Einheiten
Gut geeignet für: Große, bewegliche Feinde in kurzer Distanz.
Tips: Diese Waffe macht jede Menge Spaß, hat aber zwei Nachteile: Zum einen benötigt sie zirka eine Sekunde zum Warmlaufen, zum anderen verbraucht sie unglaublich viel Munition. Deshalb zügelt Euch und gebt kontrollierte Feuerstöße zu etwa fünf Schuß ab. Befinden sich mehrere Gegner nebeneinander, überquert den Bereich im Seitschritt und tötet somit alle! Außerdem ist es die einzige Waffe, die den Gegnern Angst einjagen kann – dann flüchten sie!

13. Granatwerfer

Wirkung: groß
Feuerrate: mittel
Munitions-Limit: 10 Granaten
Gut geeignet für: Schwere, dicke Dinosoids und Gruppen von Gegnern.
Tips: Diese Waffe legt den stärksten Unhold flach... allerdings habt Ihr nur maximal zehn Schuß dabei, also zielt genau. Besonders gegen mehrere Gegner auf einmal kann der Granatwerfer Wunder wirken – lediglich schnelle Widersacher flüchten rechtzeitig aus dem Explosionsradius. Besonders bei der Verteidigung von Energie-Totems am Ende des Levels erweist sich die Waffe als nützlich: Stellt Euch auf einen erhöhten Punkt, und beschießt die Gegner unter Euch flächendeckend mit Granaten.



Insekten brennen gut: Auch kurze Feuerstöße genügen, um die eklige Alien-Brut "anzufeuern"!

Mit zwei kleinen Tips wollen wir Anfängern auf die Sprünge helfen: Um im "Hafen von Adia" Zusatz-Energie zu erlangen und eine Geheimtür nahe des Wasserfalls zu öffnen, solltet Ihr auf die Möwen über Euch schießen. Im zweiten Abschnitt schaltet Ihr einfach das Blut aus, um den lästigen Angriffen der Untoten zu entgehen: Diese schießen nämlich sonst immer mit Blutfontänen auf Euch...





Genau zielen: Fliegt der Klingenwind am Gegner vorbei, seid Ihr seinen Salven hilflos ausgeliefert.

14. Skorpion-Raketenwerfer

Wirkung: verheerend
Feuerrate: langsam
Munitions-Limit: 36 Raketen (12 Schuß)
Gut geeignet für: weit entfernte Gegner
Tips: Peilt die Waffe auf weit entfernte Gruppen von Gegnern an. Sobald die erste Rakete trifft, suchen sich die anderen automatisch neue Ziele – Sayonara Dinosoids! Da die Raketen auf Wärme regieren, werden auch Feinde gejagt, die Ihr noch gar nicht sehen könnt!

15. Leuchtpistole

Wirkung: keine
Feuerrate: sehr gering
Munitions-Limit: unbegrenzt
Gut geeignet für: dunkle Räume
Tips: Macht Euch keine Mühe, auf Gegner zu schießen: Diese von Anfang an verfügbare Leuchtpistole hat dabei keinerlei Effekt, verschafft Euch aber kurzzeitig glimmendes Licht in düsteren Ecken des "Lost Land".

16. Sonnenfeuer-Kugel

Wirkung: mittel
Feuerrate: variabel
Munitions-Limit: sechs Pods
Gut geeignet für: dunkle Räume
Tips: Mit einer Dosis konzentrierten Sonnenlichts blendet Ihr besonders die "Blind Ones" und die Spinnen im Höhlenlevel. Geht Euch die Munition aus, zündet Ihr die Waffe, um unbeschadet an Gegnern vorbeilaufen zu können – das funktioniert aber nur in dunklem Gelände! Je länger Ihr die Waffe aufladet, desto größer wird der Wirkungsradius.

17. Flammenwerfer

Wirkung: sehr groß
Feuerrate: Non-Stop
Munitions-Limit: 50 Napalm-Einheiten
Gut geeignet für: alle brennbaren Feinde
Tips: Hier gilt (leider) dieselbe Faustregel wie bei der Feuersturm-Kanone. Das Ding macht jede Menge Spaß, verbraucht aber sehr viel Munition. Deshalb röstet Eure Feinde nur mit kurzen Impulsen und zieht Euch sofort zurück, nachdem die bösen Widersacher Feuer und Flamme für Euch sind! Wichtig ist, daß Ihr Euch stets etwas Reserve-Napalm für die Bosse aufbewahrt!

18. Zielsuchkanone

Wirkung: tödlich
Feuerrate: sehr gering
Munitions-Limit: zehn Projektile
Gut geeignet für: große, geschickte Gegner
Tips: Eine ausgefeilte Alien-Waffe, die sich automatisch an Eure Gegner heftet und sie verfolgt. Achtung: Gegen manche Feinde ist dieses High-Tech-Gerät wirkungslos, da sie nicht in das vorgesehene biologische Schema passen. Ähnlich dem Raketenwerfer kann auch die Zielsuchkanone unsichtbare Feinde aufspüren. Im Multiplayer-Modus ist es möglich, dieser Waffe durch Weglaufen im Zickzack zu entkommen.

19. Partikelbeschleuniger

Wirkung: sehr groß
Feuerrate: gering
Munitions-Limit: 10 Minen
Gut geeignet für: Gruppen von langsamen Gegnern
Tips: Die deutsche Übersetzung dieser Waffe ist sehr unglücklich – es handelt sich hier um einen Minenleger. Nachdem Ihr die Mine abgesetzt habt, zeigt ein grünes Leuchtsignal die Reichweite des Sensors an. Damit könnt Ihr auch Kettenreaktionen auslösen, die den Gegnern die Beine wegreißen! Kennt Ihr das Gelände, sperrt Ihr mit Minen Zugänge ab, die später von Monstern benutzt werden. Minen sind besonders geeignet für den Friedhof der Untoten im zweiten Level.

20. Klingenwind

Wirkung: mittel
Feuerrate: gering
Munitions-Limit: unbegrenzt
Gut geeignet für: mittelgroße Feinde
Tips: Eine pfiffige Waffe, die sowohl beim Ab- als auch beim Anflug wirkt – allerdings solltet Ihr sie nicht in großen, offenen Gebieten anwenden, da der Rückweg zu Euch sonst zu lange dauert. Zielt nur auf Gegner, die sich direkt vor Turok in der Bildmitte befinden – sonst fliegt das Messer-Frisbee vorbei.

21. Harpune

Wirkung: groß
Feuerrate: hoch
Munitions-Limit: 12 Harpunen
Gut geeignet für: schwimmende Feinde in der Nähe
Tips: Diese ausschließlich im Wasser zu benutzende Waffe solltet Ihr im Nahkampf anwenden, sonst schießt Ihr zu oft daneben. Wie beim Bogen dürft Ihr verschossene Projektile wieder einsammeln – wenn Ihr sie findet!

22. Torpedo

Wirkung: sehr groß
Feuerrate: langsam
Munitions-Limit: 6 Torpedos
Gut geeignet für: schwimmende Feinde
Tips: Das Upgrade zur gewöhnlichen Harpune bietet Turok gleich zwei große Vorteile: Zum einen feuert Ihr jetzt jeweils zwei Harpunen auf Eure Gegner, zum anderen erlaubt Euch das Chassis, gegen Strömungen anzuschwimmen und viel schneller zu tauchen – und ein beweglicher Turok lebt bekanntlich länger!

23. Nuke

Wirkung: Exodus!
Feuerrate: sehr gering
Munitions-Limit: 5 Schuß
Gut geeignet für: sehr große Feinde
Tips: Eine vernichtende Waffe, die leider volle drei Sekunden braucht, um feuerbereit zu sein. Achtung vor kleinen, beweglichen Gegnern, die Euch anspringen, bevor Ihr feuern könnt! Auch wenn solche nahe vor Euch stehen, könnt Ihr die Waffe nicht optimal einsetzen – und geratet in die Explosion!

Multiplayer-Waffen

Armbrust

Wirkung: sehr gering
Feuerrate: hoch
Munitions-Limit: unbegrenzt
Gut geeignet für: als letzte Rettung
Tips: Dies ist die Multiplayer-Variante von Turoks Standard-Bogen. Damit ist kaum ein Erfolg möglich, findet deshalb schnell bessere Waffen!

Assault-Gewehr

Wirkung: sehr groß
Feuerrate: sehr hoch
Munitions-Limit: 100 Patronen
Gut geeignet für: alle Feinde in jeder Distanz
Tips: Bei jedem Abschuß lösen sich gleich drei Schuß – so verursacht Ihr im Regelfall schwerste Wunden. Profis konzentrieren sich auf den Kopf – treffen alle drei Projektile, ist jeder Gegner platt!

Triceratops-Waffen

20mm-Kanone

Wirkung: hoch
Feuerrate: Nonstop
Munitions-Limit: unbegrenzt
Gut geeignet für: flüchtende Gegner
Tips: Gerade weil Euer Dino-Reittier so träge ist, erzielt Ihr mit dieser Waffe gute Resultate. Nehmt alle kleineren, bewaffneten Gegner damit unter Sperrfeuer, unbewaffnete zertrampelt Ihr.

Artillerie

Wirkung: verheerend
Feuerrate: niedrig
Munitions-Limit: unbegrenzt
Gut geeignet für: massive Befestigungen
Tips: Ideal geeignet, um Artilleriestellungen und Bunker auszuheben. Achtung: Um höher stehende Geschütze zu treffen, muß ballistisch geschossen werden. Zielt immer ein wenig höher als das Objekt und beobachtet die Flugbahn der Granate. Nach ein wenig Übung wißt Ihr, welcher Schußwinkel optimal ist.

GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Unsere Game-Buster-Codes wurden mit dem PC-Comms-Link sowie dem Game Buster von Dataflash (kompatibel mit dem XPloder) erstellt.

PS RIDGE RACER TYPE 4

EFFEKT	CODE
Alle Wagen Team DRT	800F3710 FFFF
	800F3712 FFFF
	800F3714 FFFF
	800F3716 FFFF
	800F3718 FFFF
	800F371A FFFF
	800F371C FFFF
	800F371E FFFF
Alle Wagen Team MMM	800F3720 FFFF
	800F3722 FFFF
	800F3724 FFFF
	800F3726 FFFF
	800F3728 FFFF
	800F372A FFFF
	800F372C FFFF
	800F372E FFFF
Alle Wagen Team PRC	800F3730 FFFF
	800F3732 FFFF
	800F3734 FFFF
	800F3736 FFFF
	800F3738 FFFF
	800F373A FFFF
	800F373C FFFF
	800F373E FFFF
Alle Wagen Team Solvalou	800F3740 FFFF
	800F3742 FFFF
	800F3744 FFFF
	800F3746 FFFF
	800F3748 FFFF
	800F374A FFFF
	800F374C FFFF
	800F374E FFFF

PS CRASH BANDICOOT 3

EFFEKT	CODE
Leben	800AD3DC 6300
	800AD42C 6300
	800AD0A4 6300
	800BCD48 6300
Kristalle	800692DC FFFF
	800692DE FFFF
	800692E0 FFFF
Juwelen	80069160 FFFF
	80069162 FFFF
	80069164 FFFF
	80069166 FF00
Artefakte	80069364 FFFF
	80069366 FFFF
	80069368 FFFF

PS COLONY WARS VENGEANCE

EFFEKT	CODE
Schilde	8004647C 0064
AS-Raketen	8012F430 0005
AS-Torpedos	8012F538 0005
Plasmaraketen	8012F488 0005
Angr.-kapseln	8012F590 0005
Vert.-kapseln	8012F4E0 0005
ZYX-Einheiten	D00C57CC 0000
	800C57CC 0001
Zeit	8011EDA8 FFFF
Nachbrenner	300343BD 0001
Sekundärwaffe	300343B8 0001
Alle Schiffe	300343C0 0001
Alle Waffen	300343BF 0001
Schnellfeuer	8012F378 0001

PS RIVAL SCHOOLS

EFFEKT	CODE
Energie P1	801EFA02 00C8
Energie P2	801EFE02 00C8
Magie P1	801EFC18 0949
Magie P2	801F0018 0949

N64 GT 64

EFFEKT	CODE
Immer erster	80162A80 0001
Nur 1 Runde	80161DF5 0001
Immer 99 Pkt.	80161EC1 0063

N64 ISS 98

EFFEKT	CODE
Heim 0 Tore	801A86FD 0000
Heim 20 Tore	801A86FD 0014
Gast 0 Tore	801A9579 0000
Gast 20 Tore	801A9579 0014
Unendlich	D03E0CF2 0001
Charakterpkt.	803E0CF2 0063

N64 CHOPPER ATTACK

EFFEKT	CODE
Unend. Waffen	8012972B 00FF
	8012972E 00FF
	80129733 00FF
	80129737 00FF
	8012973B 00FF
Unend. Sprit	80129A15 0012
Unend. Schild	811299B8 0380
Mehrschuß	80129A13 0004

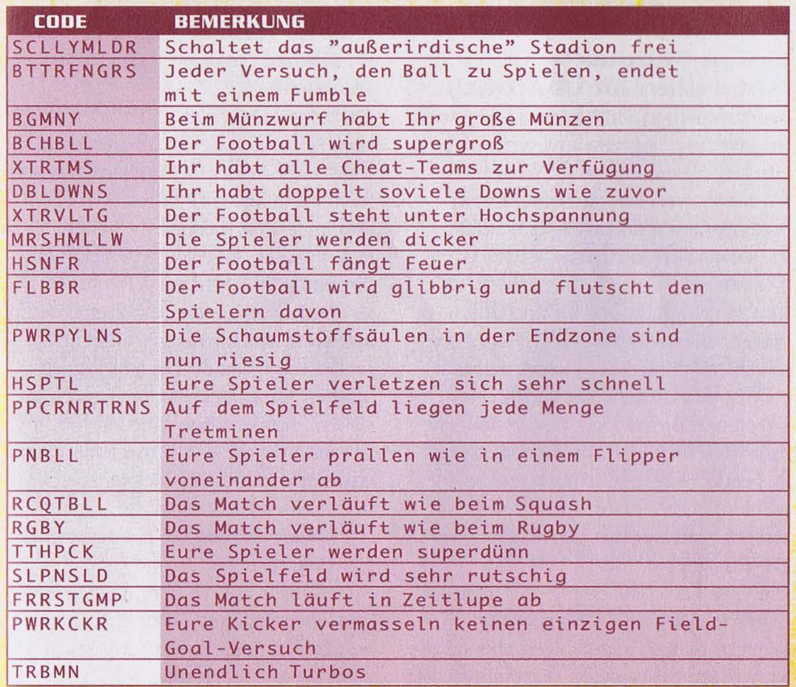
Während "Last Resort"-Olli zur Zeit in "Tomb Raider 3"-Cheats ertrinkt, darbt der Profi-Tip nach wie vor. Laßt die grauen Zellen rauchen und findet ein paar spannende Kniffe! Jede Einsendung wird gerne gesehen. Schlechte Nachrichten für N64-Fans: "Zelda"- und "Turok 2"-Game-Buster-Codes werden auf älteren Modellen des Mogelmoduls höchstwahrscheinlich nicht funktionieren.

PROFI TIP

NFL QUARTERBACK CLUB 99

N64 Ein weiteres dankbares Opfer für die notorische Cheatwut der Acclaim-Programmierer ist der Football-Knüller "NFL Quarterback Club 99": Fast zwei Dutzend hochkarätige Mogeleien und Spaßcodes hat das Acclaim-Sports-Team in der diesjährigen Auflage versteckt.
Zusätzlich gibt es eine geheime Figur, die für die Ex-Champions Dallas Cowboys antritt: "The Good Nr." aktiviert Ihr, indem Ihr im Hauptmenü folgende Tastenkombination eingebt:

C↑ C↓ C← C← C→ C← C↑



CODE	BEMERKUNG
SCLLYMLDR	Schaltet das "außerirdische" Stadion frei
BTTRFNGRS	Jeder Versuch, den Ball zu Spielen, endet mit einem Fumble
BGMNY	Beim Münzwurf habt Ihr große Münzen
BCHBLL	Der Football wird supergroß
XTRTMS	Ihr habt alle Cheat-Teams zur Verfügung
DBLDWNS	Ihr habt doppelt soviele Downs wie zuvor
XTRVLTG	Der Football steht unter Hochspannung
MRSHMLLW	Die Spieler werden dicker
HSNFR	Der Football fängt Feuer
FLBBR	Der Football wird glibbrig und flutscht den Spielern davon
PWRPYLNS	Die Schaumstoffsäulen in der Endzone sind nun riesig
HSPTL	Eure Spieler verletzen sich sehr schnell
PPCRNRTRNS	Auf dem Spielfeld liegen jede Menge Tretminen
PNBLL	Eure Spieler prallen wie in einem Flipper voneinander ab
RCQTBLL	Das Match verläuft wie beim Squash
RGBY	Das Match verläuft wie beim Rugby
TTHPCK	Eure Spieler werden superdünn
SLPNSLD	Das Spielfeld wird sehr rutschig
FRRSTGMP	Das Match läuft in Zeitlupe ab
PWRKCKR	Eure Kicker vermasseln keinen einzigen Field-Goal-Versuch
TRBMN	Unendlich Turbos



Nur zwei der verrückten Gags von "NFL Quarterback Club 99", die Ihr im Cheatmenü eingebt: Das Stadion im Weltraum (SCLLYMLDR, oben) und die dicken Spieler (MRSHMLLW, unten).



ROGUE SQUADRON

CHEATS UND AUSGEWÄHLTE EINSATZ-TIPS

Augen auf beim Kampf mit dem Imperium! Wir versorgen Euch mit heißen Tips direkt aus der "Galaxy far, far away" und helfen mit Ratschlägen aus dem Rebellen-Handbuch... *cb*

PASSCODES & CHEATS



Um die Cheat-Codes einzugeben, geht Ihr in den Paßwort-Bildschirm. Für die Gamebuster-Codes benötigt Ihr ein Schummelmodul.

PASSCODES	
AT-ST-Bonus-Level	CHICKEN
Profi-Level	ACE
Besseres Radar	RADAR
Alle Cut-Scenes	DIRECTOR
Falcon wählbar	FARMBOY
Unendlich Leben	IGIVEUP

CODES GAMEBUSTER/X-PLODER	
Unendlich Leben	80130b100008
Unbegrenzte Sekundärwaffen	8010ca320008
Alle Levels und Schiffe	80130b4d007e
Unverwundbarkeit	81137e7c4316
99 Kills	80130b850063
99 Saves eigener Piloten	80130b860063

Allgemeine Kampftips

Schußkunde: Zwar läßt sich die Feuerfrequenz manuell verändern, doch die Voreinstellung (Einzelschüsse mit hoher Feuerfolge) bringt meist das beste Ergebnis. Bei stationären Zielen kann auf Doppel- bzw. Vierfach-Schußfolge umgestellt werden – für Luftkämpfe solltet Ihr aber wieder zurückwechseln.

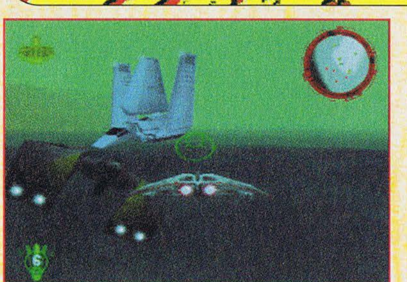
Raketenwerfer erkennt Ihr am surrenden Geräusch – diese Installationen hetzen enorm gefährliche, grünliche Zielsuchenraketen auf Euch. Fliegt sie unbedingt flach mit hoher Geschwindigkeit (A-Knopf!) an und feuert aus größerer Entfernung zielgenaue Lasersalven. Mit etwas Glück schießt Ihr so auch die Raketen selbst während des Aufstiegs ab. Haben die Missiles Euch angepeilt, fliegt schnelle Ausweichmanöver. Zur Bekämpfung der Werfer empfehlen sich eigene Raketen, soweit Ihr sie nicht für primäre Missionsziele benötigt!

AT-ATs: Ihr werdet Dutzende dieser Ungetüme mit dem Speeder und Tow-Kabeln umlegen – doch achtet darauf, nicht in mittlerer Höhe vor den Köpfen herumzudüsen! Die Lasersalven sind sehr zielgenau und beschädigen Eure Schilde stark. Beim Abwerfen des Tow-Cable solltet Ihr auf Bodenhöhe neben dem AT-AT fliegen und den A-Knopf gedrückt halten: So gelingt das Umfliegen besser, und Ihr spart Zeit. Ein weiterer Vorteil: Imperiale Bodentruppen, die das AT-AT verteidigen, treffen Euch seltener!

AT-STs: Eigentlich sind diese Walker kein Problem – wenn Ihr sie nicht gerade direkt von vorne anfliegt! Meistens attackieren die Mini-Spaziergänger in Gruppen: Fliegt sie gefahrlos von hinten an, bei Zeitdruck schießt Ihr kurzerhand je eine Rakete ins Ziel.

Radar: Die richtige Interpretation des Radars entscheidet über Gedeih und Verderb. Der orange Bereich markiert die Zielorte, die für das Erfüllen der Anweisungen notwendig sind. Achtet stets darauf, ob der Zeiger mitten in einer Schlacht wieder erscheint und Euch so auf neue Einsatzorte hinweist! Viele Missionen scheitern nämlich, weil ein Zeitlimit nicht erfüllt wird oder eigene Einheiten in Not geraten.

Attacke auf Stellungen: Die "Rogue"-Devise lautet kurz und knapp: Schnell rein, schnell raus! Von Turbolaser-Flak und Raketenwerfern geschützte Installationen greift Ihr mit hoher Geschwindigkeit im Tiefflug an, oder stürzt Euch in Stuka-Manier von oben herab. Nicht zulange in der Gefahrenzone bleiben – riskiert lieber einen zweiten, punktgenauen Anflug auf Ziele, die anfangs nicht zerstört wurden. Schwere Ziele killt Ihr mit Torpedos oder Bomben.



Das Wrack der Nonnah wird entladen: Durch Luft- und Bodenattacken versucht das Imperium, es zu zerstören.

Einige "Rogue"-Missionen im Überblick:

Anmerkung: In Klammern ist jeweils das Standard-Flugzeug angegeben. Durch eifriges Spielen schaltet Ihr weitere Gleiter-Alternativen frei, die beim Missionsbriefing dann grün angezeigt werden.

1. Ambush at Mos Eisley (X-Wing)
Eine sanfte Einführung für unerfahrene Piloten. Eliminiert die Probe Droids, anschließend greifen TIE-Fighter die Stadt an. Übt den Umgang mit Radar, Lasersalven und Brems- bzw. Beschleunigungsmanöver! Wichtig: Lernt, Euch hinter anfliegende Staffeln zu hängen und so mehrere Flieger unter Feuer zu nehmen.

2. Rendezvous on Barkesh (X-Wing)
Die erste Eskort-Mission konfrontiert Euch mit Probe Droids, TIE-Bombern und Fightern. Schießt alle Droiden ab, und der Konvoi startet. Kümmert Euch umgehend um die gefährlichen Bomber und um die stationären AT-STs. Es ist wichtig, beim Konvoi zu bleiben: Fliegt Ihr stattdessen zur Stellung im Norden, wird der Transportzug vernichtet. Tip: Auf der Hügelkuppe stehen Turbolaser!

3. The Search for Nonnah (A-Wing)
Ortet zunächst das Wrack der Nonnah und ballert alle Droiden auf dem Weg ab. Im Wasser liegt das Wrack, ein Shuttle beginnt, Informationen an Bord zu laden. Leider liegt ein imperiales Shuttle an der Küste und entlädt heftig ballernde AT-ST-Walker sowie Blockadepanzer. Säubert die Küste (Raketen!) und kümmert Euch um die heranrollenden Bomberwellen, die das Wrack bombardieren. Nach einigen Minuten hebt das Rebellen-Shuttle ab – eskortiert es und vernichtet die letzte Welle von Bombern.

4. Defection at Corellia (Speeder)
Nach der Zerstörung der Droiden abseits bewohnter Gebiete rast Ihr zurück in die Stadt, die bereits von Bombern angegriffen wird. Wichtig: Es folgen Zwischensequenzen, nach denen Ihr unbedingt zu den im Radar angegebenen Zielorten fliegen müßt! Es gilt, AT-ATs und AT-STs zu vernichten, um die Abholung von Crix im Shuttle vorzubereiten. Wehrt anschließend wütende TIE-Attacken ab, um den Abzug des Transportschiffs zu sichern. An der Küste sabotiert Ihr Landungsversuche von Waveskimmern und stoppt den Infanterie-Vormarsch – macht einen Heidenspaß!

5. Liberation of Gerrard 5 (X-Wing)
Schießt nicht auf die über den Städten schwebenden Shuttles! Eure Aufgabe ist es, alle Geschütztürme und leicht zu übersehende AT-STs zu zerstören, um deren Flakfeuer zu unterbinden. Während die

Y-Wings die Shuttles bombardieren, nehmt Ihr Euch die Raketenwerfer an den Hügeln vor. Nach kurzer Zeit taucht die 128. TIE-Schwadron auf, die mit tollkühnen Manövern die Städte bombardiert. Achtet besonders auf den großen Geschützturm in einer der Städte – den müßt Ihr unbedingt knacken! Am besten eignen sich dafür Raketen.

6. The Jade Moon (X-Wing)

Fliegt hoch über dem Canyon und vernichtet die den Konvoi angreifenden AT-STs von hinten! Am Generator säubert Ihr das Gebiet, allerdings ist der Schutzschild noch intakt. Da grundsätzlich alle schweren Aufgaben an Euch hängenbleiben, dreht Ihr nach Westen ab und durchkämmt die Zone auf der Suche nach dem Generator – zerstört dabei die auf den Hügeln postierten Werfer-Batterien. Sobald der Schildgenerator geknackt ist, fliegt Ihr (mit zusammengefalteten S-Foils!) umgehend zurück. Vernichtet alle TIE-Bomber und neu auftauchende AT-ST-Walker am Generator – und die Operation war erfolgreich!

7. Imperial Construction Yard (Speeder)

Eine der schwierigsten Missionen – vor allem, wenn man nicht weiß, welche Ziele unbedingt zu zerstören sind. Laßt Eure Kollegen die Radarstellungen ausschalten (Bremsen!) und dreht am Ende des Canyons nach halblinks in die erste Walker-Fabrik ab. Es gilt, die großen Festungen zu vernichten: Gar nicht leicht, bei der Menge an Material, das zu fröhlichen Zerstörungsorgien einlädt! Das nächste Ziel ist die TIE-Fabrik im Zentrum, dort schießt Ihr den flüchtenden Frachter ab. Nun fliegt Ihr an dem Raketenwerfer nebenan vorbei in den anderen seitlichen Canyon – die zweite Fabrik wartet! Vernichtet hier ebenfalls die Gemäuer hinten. In diesem Level machen vor allem die Raketenwerfer zu schaffen – schnell anfliegen, nicht lange fackeln!

8. Assault on Kile II (Y-Wing)

Eine Bomber-Mission in engen Felstälern, bei der Euch die Trägheit des Y-Wings ganz schön zu schaffen macht. Fliegt durch die Canyons und jagt die in den Zwischenszenen angegebenen Ziele in die Luft (u.a. eine gut gesicherte Radarstellung). Gehen Euch die Raketen aus, nehmt Ihr Geschütztürme und Jäger mit dem Laser aufs Korn – Ihr seid den Angreifern in Punkto Beweglichkeit allerdings weit unterlegen. In der dritten Basis müßt Ihr alle Gebäude und Geschütze zerstören – zum Glück aber nicht alle imperialen Truppen!



Habt Ihr Euch bei den Rogues bewährt, dürft Ihr auch den Millenium Falcon von Han Solo fliegen – vermeidet aber Sturzflüge, da sich das gute Stück sehr träge steuert!



Auf Taloraan fliegt Ihr die Plattformen im Sturzflug oder von unten an – so vermeidet Ihr Flakfeuer.

9. Rescue on Kessel (X-Wing)

Eine besondere Mission, bei der Euer X-Wing statt Raketen ionisierende Strahlen an Bord hat. Spürt trotz heftigem Flakfeuers den Hover-Zug auf und legt ihn mit Ionenstrahlen lahm. Ihr müßt alle Wägen des Zuges treffen, um ihn zu stoppen – eine schwierige Aufgabe, da die hinteren Abteile voller Turbolaser-Geschütze sind. Um nicht von den Raketentürmen abgeschossen zu werden (und um eine Medaille einzuheimsen!) zerstört Ihr möglichst viele Bodentruppen, die in der Nähe der Route des Zuges lauern.

10. Prisons of Kessel (X-Wing)

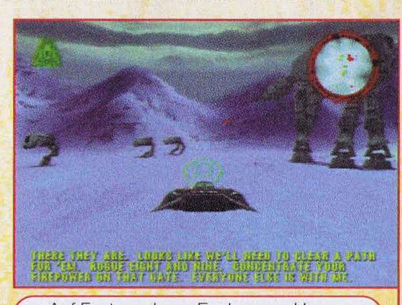
Eine Mission, die volle Konzentration erfordert. Es gilt, das Shuttle beim Abtransport von Rebellen aus vier Gefängnissen des Imperiums zu schützen. Lord Vader bietet in seiner Verzweiflung alles auf, was laufen, fliegen und schießen kann: Geschütze, Walker (bei jedem Gefängnis werden es mehr...), Soldaten und TIEs in allen Farben und Formen. Sobald Ihr die Richtung des Shuttles kennt, schließt Ihr die S-Foils und rast zum nächsten Gefängnis. Eliminiert ALLE drohenden Gefahren für das Shuttle, sonst endet die Mission – und die Rebellen versauern elendiglich bei Wasser und Brot.

11. Battle above Taloraan (A-Wing)

Eine Zerstörungsmission auf Taloraan, bei der zivile Ziele unbedingt verschont werden müssen! Es geht darum, auf schwebenden Plattformen imperiale Gaskanister (mit Sternen gekennzeichnet) zu vernichten, während Turbolaser und TIES den Rogues einheizen. Besonders wichtig ist es, dem Laserfeuer durch schnelle, präzise Angriffsflüge auszuweichen: Attackiert die Kanister im Sturzflug und laßt Euch nicht zu verzweifelten Crash-Aktionen hinreißen! Spart Euch Raketen unbedingt für das Finale auf, in dem eine mit Vierfach-Lasern gesicherte Plattform unter einem großen Raumschiff anzugreifen ist.

12. Escape from Fest (Speeder)

Einer der schwersten Level mit unglaublich knappen Zeitrahmen! Fliegt zum ersten AT-AT und legt es per Kabel flach. Nun düst Ihr zum Generator, zerstört zwei Lasertürme und legt den zweiten AT-AT um. Spürt umgehend den dritten AT-AT auf und bringt es zu Fall: Die AT-STs der Rebellen geraten nun in ein mörderisches Kreuzfeuer von Blockadepanzern. Zerstört sie alle möglichst schnell... und freut Euch nicht zu früh, denn TIE-Bomber tauchen auf. In einer dramatischen Schlacht schießt Ihr diese (hoffentlich) ab, da schon eine einzige gezielte Bombe die AT-STs auslöschen kann. Viel Glück!



Auf Fest wachsen Euch graue Haare: Drei AT-ATs, Panzer und TIES jagen die AT-STs!

Auf dieser Doppelseite stellen wir Euch nur die ersten zwölf Missionen vor. Nach der Schlacht von Fest erwarten Euch weitere vier Aufträge, die Ihr mit dem inzwischen erlernten Taktik-Wissen sicher schaffen werdet. Habt Ihr Probleme? Spielt zwischendurch alte Missionen nochmal – mit den neu anwählbaren Jägern sind höhere Medaillenränge kein Problem. Gelbe Extrakapseln belohnen Euch außerdem mit Suchraketen, Superschilden oder Smartbomben – durchsucht mal die Abschnitte "Jade Moon", "Sullust", "Prisons of Kessel", Moff Seardons Revenge" und "Fest"! Insbesondere der V-Wing ermöglicht mit seiner Schnellfeuer-Einrichtung neue Bestzeiten. Habt Ihr alle Missionen mit Auszeichnung bestanden, warten noch drei (schwache) Bonus-Level auf Euch...





MAN!AC vor fünf Jahren

Ein heißer Spielemonat: Die Winter-CES '93 in Las Vegas ist gerade vorbei, und der "Super FX2"-Chip bringt mit "Stunt Race FX" das Super Nintendo auf Touren. Ähnliche Power bei Sega: "Virtua Racing" für das Mega Drive wird mit DSP-Chip ausgerüstet und fährt die neuartige Polygongrafik in satten 16 Farben nach Hause – eine kleine Sensation für läppische 190 Mark! In der kurzlebigen "Hardcore"-Ecke decken die MAN!ACs mit Lupe und Grabber-Karte derbe Splatter-Effekte bei "Robocop vs. Terminator" auf – Virgin hat Skrupel, die Blutfontänen-Orgie bei uns zu veröffentlichen. Weniger brutal geht's beim Test-Highlight "NBA Jam" zu: Die gelungenen Umsetzungen für Super Nintendo und Mega Drive stauben je 85% Spielspaß ab.

Niels Bogdan
(Produkt Manager bei Ubisoft, Deutschland)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?"

1. Tennis/Fußball (Uralt-Klassiker, 197x)
"Das spiele ich auf einer dieser Schwarzweiß-Konsolen ohne Module, bei denen man nichts außer Balken sieht, in der Arcadia-Kneipe in Köln. Dazu ein letztes Kölsch und gute Musik von Turbonegro."

2. Zaxxon (Sega, 1982)
"Das Kult-Ballerspiel auf dem Atari VCS 2600 – weil es mit 170 Mark das teuerste Modul war, das ich je von meinem Taschengeld gekauft habe. Dazu gibt's Salzstangen und Bier, im Hintergrund läuft 'ne Samian-CD."

3. Heroes of Might & Magic 2 (New World Computing/3DO, 1996)
"Ich würde noch schnell versuchen, meinen Feldzug zu Ende zu führen – das dürfte aber in fünf Minuten kaum mehr klappen. Dazu gibt's schwarzen Kaffe, Chips und die neueste Nada Surf CD."

erscheint am 3. März

Volldampf auf allen Konsolen: Im Gegensatz zu früheren Jahren haben die Spiele-Hersteller ihr Pulver noch nicht im Winter verschossen. Entpuppt sich die **Mario Party** von Nintendo als fade Multi-Genre-Bowle, oder bringt das Spiel selbst Loser-Feste auf Touren? Vielversprechend auch die Grusel-Sektion: Die erste 3D-Episode des Belmont-Abenteuers **Castlevania 64** wird ebenso seziert wie **Legacy of Kain: Soul Reaver** für die Playstation (natürlich im extravaganten XXL-Format), und wir fühlen dem 32-Bit-Schocker **Silent Hill** eindringlich auf den Zahn. Electronic Arts präpariert derweil die Sony-Renner **Need for Speed 4** und, ganz frisch, **Sportscar GT Racing** (Bild). Freut Euch außerdem auf ein cooles **Gimmick** zu einem der Top-Hits '99, jede Menge **Tips** zu aktuellen Knüllern, News aus der bunten Spielewelt und überraschende **Zukunfts-Perspektiven**, die schon in Kürze wahr werden könnten. Und nicht zu vergessen: Ein ausführlicher Import-Testeil mit allen Dreamcast-Neuheiten aus Japan.



Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

Platz	System	Spiel / Hersteller	Genre / Deutschland
1	GB	Dual Monsters Konami	Card-Rollenspiel nicht geplant
2	PS	Crash Bandicoot 3 Sony	Jump´n´Run erschienen
3	N64	Pikatchu... Nintendo	n.b. nicht geplant
4	PS	MS Gundam: Counter Bandai	Action nicht geplant
5	PS	Ehrgeiz Square	Beat´em-Up nicht geplant
6	GB	Pokemon Card Nintendo	Card-Rollenspiel nicht geplant
7	N64	Mario Party Nintendo/Hudson	Spielesammlung März
8	PS	Gensuikoden Konami	Rollenspiel nicht geplant
9	GB	DraQuest Monsters Enix	Rollenspiel nicht geplant
10	PS	Atelier Ellie Gust	Rollenspiel nicht geplant

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns auffielen

Nachschlag: Auch in diesem Monat staubt "Uprising X" den Titel "Geschmackloseste Spielewerbung" ab: Es sei bei jeder Partie eine andere Schlacht, so der Text, aber "der Geruch verbrannter Leichen" ändere sich nie...

